LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesvillage.it - Settembre - n°172 - Edizione DVD - € 7,90
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
TWIN SECTOR
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
Il Film
Die Hard
Trappola di Cristallo
a soli 9,90 Euro in più!
Chiedilo in edicola!
SPECIALE!
DARKSPORE
La conquista della galassia a colpi di DNA!
SOLO SU GMC!
THE SIMS MEDIEVAL
Dalla casa al castello: i Sims vogliono regnare sul Medioevo!
Collegati al Blog di GMC con un clic!
Per sapere come fare vai a pagina 12
INOLTRE...
8 giochi recensiti tra cui
StarCraft II Wings of Liberty
APB: All Points Bulletin
Monkey Island 2 Special Edition
Blacklight Tango Down
RECENSIONE ESCLUSIVA!
MAFIA II
Preparatevi a vivere un'epopea criminale dal ritmo mozzafiato!
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°172 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
00172
9 771125 601762
Amicizia e denaro sono come acqua e olio. (Michael Corleone)

Strategia + Ruolo

Gioco di Ruolo

Camelot attende il suo legittimo Re.
Unifica la Britannia sotto una stessa bandiera.

Scopri le origini della saga di ruolo che ha affascinato oltre 5 milioni di giocatori.

SCEGLI I DODICI CAVALIERI CHE FORMERANNO LA TAVOLA ROTONDA

CONTROLLO ASSOLUTO DALLA MAPPA STRATEGICA

MIGLIAIA DI UNITÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA

ANNIENTA LA COSPIRAZIONE PER ROVESCIARE L'IMPERATORE

PIÙ DI 250 PERSONAGGI DOPPIATI IN ITALIANO DA ATTORI CINEMATOGRAFICI

COMPLETO MANUALE A COLORI

Il prezzo è affar nostro. 19'95€

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Mafia II

76 Tornano quei bravi ragazzi di 2K Czech, ed è un altro capolavoro!

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Mafia II* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

The Sims: Medieval - pag. 48

StarCraft II - pag. 82

APB - pag. 86

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Monkey Island 2 Special Edition - pag. 88

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 172 settembre 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Zapata" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Mariachi" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Ramon" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Toniño Cerveza" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "Señor Pedro" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Pancho" Skulz, Alessandro "Gonzales" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Chihuahua" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Conchita" Leanza, Danilo "Sanchez" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Pedro" Cardillo, Fabio "Manuel" Bortolotti, Tito "Huerta" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Carranza" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona "Bienvenida" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Vogliamo belle storie

Quanto è importante la trama in un videogioco? A prima vista, potrebbe sembrare una tematica quasi banale: chi vi scrive avrà giocato decine di sparatutto, per esempio, senza seguire minimamente le "motivazioni" per cui il protagonista distribuiva piombo fuso e C4 in quantità. Nei GdR, invece, consideriamo la trama molto rilevante, dato che fa da canovaccio per tutte le quest primarie e secondarie.

Certo è che la trama nei videogiochi sembra meno importante che in un film o, a maggior ragione, in un buon romanzo: questo perché i videogiochi sono un divertimento elettronico che fa dell'interattività il proprio punto di forza. La storia, in un FPS come in un GdR, in un'avventura come in un titolo d'azione, la facciamo noi, per quanto legati ai binari pensati e creati dai programmatori e designer del gioco.

Lo spunto per questa riflessione ce lo offre *Mafia II*, uno dei titoli più attesi del 2010 e che GMC ha provato in esclusiva, fornendovi l'esaustiva (speriamo!) recensione da sei pagine che trovate a pagina 76. *Mafia II* è un gioco d'azione, è un film interattivo, è un "gangster movie" in cui guidiamo, spariamo e in generale ci comportiamo da cattivi. Il titolo è senz'altro poco azzeccato nel nostro Paese, ma al tempo stesso *Mafia II* non è dissimile da un film come "Scarface" o "Il Padrino", anzi, contiene parecchi riferimenti e citazioni a capolavori cinematografici in cui i protagonisti sono dei *cattivi ragazzi.*

È una storia di mala, ambientata nel passato e in un'altra nazione, in una città identificabile, ma fittizia. E la sua trama è molto importante; preferiamo non dirvi nulla, proprio perché è bello scoprirla da soli: e, caso raro (parliamo a livello personale), ci siamo ritrovati quasi a "parlare" con il nostro alter ego nel gioco, Vito, confrontandoci virtualmente con le sue decisioni. Certo, quella di *Mafia II* è una storia di delinquenti che fanno brutte cose e, visto l'incredibile impatto visivo del gioco, sconsigliamo di far avvicinare a questo titolo il fratellino piccolo o il proprio figlio minorenne – esattamente come non gli faremmo vedere "Scarface" da soli.

Vi aspettiamo sul forum di GamesVillage, sul nostro Blog **www.giochiperilmiocomputer.it** e sulla pagina di Facebook "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale". E rizzate le antenne, ci sono molte sorprese in arrivo!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet:
www.giochiperilmiocomputer.it

La mia anima di bambina grida già da qualche ora: "Chiudi questo file di testo e vai a giocare a Monkey Island 2, *che è appena uscita la Special Edition!". Il detto "prima il dovere e poi il piacere" non le entra proprio in testa, ma resisto stoicamente ai suoi strepiti cercando di convincermi che, con la coscienza sollevata da ogni impegno lavorativo, potrò godermi le mie ore di gioco al meglio. Ed ecco che mi imbatto in una delle vostre recensioni che, guarda caso, parla proprio di* Day of the Tentacle *e di remake. L'attesa, adesso, mi pesa un po' meno e la curiosità si trasforma quasi in timore... Vi farò sapere com'è andato il mio ritorno all'isola di Scabb!*

PC DIMENTICATI
La capacità di eseguire senza problemi *Crysis 2* può essere la discriminante fra un PC aggiornato e uno che richiede qualche ritocco?

PC DIMENTICATI

Carissima Nemesis,
e pensare che è la prima volta che vi scrivo, in così tanto tempo... quindici anni fa, il mio primo gioco fu *Load Runner*, su un vecchio PC per ufficio di mio padre che utilizzava DOS. Poi mi interessai ai videogiochi e cominciai a leggere la vostra rivista: gennaio 2000, gioco allegato (se la memoria non m'inganna) *Seven Kingdoms*. Avevo 13 anni e il mio PC era potente quanto una calcolatrice. Sono passati dieci anni, da allora, circa 600 videogiochi e tre computer dalla configurazione sempre più potente e dal costo sempre più elevato, per rincorrere le tendenze grafiche. Ora sto lavorando su un Core 2 Duo 6600, GF8800 GTS 640 MB, RAM 4 GB 1GHz, Asus Striker Extreme, Windows Vista e chi più ne ha più ne metta. Mi costò, nel 2005, più di 2.500 euro, fu un acquisto pensato per il lungo termine e che comincia ora a deludermi: *Crysis* scattava molto e la GF8800 si è appena "fritta" per un guasto alla ventolina. Fra università e lavoro, ho avuto anch'io un periodo di "buio videoludico", per poi sentir ritornare quel formicolio alle dita desiderose di sbrogliare gli enigmi dell'ultima fatica della tanto cara squadra dei Piranha Bytes: *Risen*! La saga di *Gothic* è per me un caposaldo dell'esperienza GdR, d'alto impatto per l'atmosfera e i "piani aperti", nonché un ricordo affettivo di bei tempi ormai andati (chi non è stato almeno una notte a tentare di sconfiggere The Sleeper, solo perché si vuol vedere come va a finire?). Ebbene, qualche mese fa mi sono recato in un negozio specializzato, e: sorpresa! Quattro mura piene zeppe di giochi per console e uno scaffale largo un metro e mezzo per la zona PC, che aveva l'aria di Venezia in procinto d'esser sommersa dalle acque. Un'immagine che mi ha stupito talmente, da cercare un altro negozio. I giochi per PC sugli scaffali erano limitati alle uscite degli ultimi mesi, ovviamente nessuna traccia delle vecchie glorie, fino a qualche anno fa militanti accanto alle nuove uscite come veterani. Essendo *Risen* uscito un bel po' di mesi prima, ho trovato l'ultima copia (credo) della mia città al quarto negozio, vendutami sottocosto al

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOX POPULI

Partiamo decisi con un bel **Sondaggio** aperto dal nostro amico John_Locke nel **Canale** "Games Contact". In "Per cosa comprate GMC?" il nostro amico si vuole togliere una curiosità con i sui colleghi lettori, proponendo tre risposte: Lo compro per leggere una buona rivista. Lo compro solo per l'allegato. Lo compro per entrambe le cose. La maggioranza, il 55 % circa al momento di andare in stampa, ha scelto l'ultima opzione. Celta berserker: Per entrambe le cose e Kronos21: Lo compro sia per il gioco, sia per leggere la rivista. Comunque la rivista è più importante, mi è già capitato di comprarla con giochi che non ho mai installato e mai installerò. E anche Shock85: Quasi mai ho perso un numero in vita mia e compro GMC per entrambe le cose. Se il gioco allegato ce l'ho già, lo regalo a un mio amico.

Regole a cui sottostare

Mia cara e sempre attenta Nemesis, colgo l'occasione per uno spunto di riflessione (o, forse, farei meglio a dire "di sfogo", visto che sono un po' contrariato) da una notizia che ho appreso recentemente. Qui si parla principalmente di PC, lo so, ma in questo caso mi permetto di tirare in ballo un gioco per PS3, poiché il vero argomento di discussione non è il titolo in sé, bensì alcune dinamiche che stanno dietro le quinte. Anzi, "dietro" mica tanto.
Ma basta tergiversare e veniamo al punto. Certamente conoscerai *Heavy Rain*, un gioco in esclusiva per PS3 di cui tanto si è parlato per via dello stampo "cinematografico" e realistico. Ecco: passiamo sopra al fatto che il gioco si potrebbe considerare la diretta evoluzione di *Fahrenheit* e averlo reso un'esclusiva Sony è stato davvero un colpo basso per gli utenti PC. Passiamo sopra anche alla spasmodica attesa che è intercorsa fra l'annuncio ufficiale e l'effettiva pubblicazione.
Dopo tanta comprensione, cosa ci tocca sentire? Che i tre DLC previsti sono stati buttati nel cestino perché il team è stato costretto da Sony a dedicarsi alla *Move Edition* del gioco!
Ma scherziamo? Ora, spero sia chiaro che il mio discorso non è dettato dalla furia cieca di chi ha comprato il gioco e si sente, comprensibilmente, dico io, DERUBATO di un'ora di contenuti aggiuntivi. Io gioco su PC, mi sono già arrabbiato a suo tempo quando ho scoperto che per avere *Heavy Rain* avrei dovuto comprarmi una console... quindi, di tutte queste beghe, "non me ne può fregare di meno". Ma proprio non ce la faccio a non indignarmi per il fatto che delle spietate logiche di mercato manipolino in maniera così evidente la componente creativa, il rispetto per gli utenti e la fiducia che essi ripongono nelle case editrici. In giro per i forum, i commenti sono più o meno sempre gli stessi: ecco cosa succede a dare delle esclusive importanti nelle mani di una sola azienda. Azienda che, a mio avviso, non solo ha avuto il coraggio di presentarsi all'E3 con una novità già vecchia di due anni (il controller con i sensori di movimento! Se non sembrasse un microfono, sembrerebbe un telecomando Wii!), ma che sta disperatamente cercando di recuperare terreno in tutti i modi possibili. Anche se significa tradire i suoi clienti. Sono senza parole.

miles

■ Un paio di anni fa sono state divulgate le prime immagini di *Heavy Rain*, che hanno lasciato il pubblico a bocca aperta.

Attacco aggressivo, ma lucido, il tuo, caro Miles. Sono rimasta interdetta quando ho saputo la notizia e la tua mail mi ha dato modo di rifletterci su. Penso anch'io che Sony non abbia fatto un'impressione particolarmente brillante a Los Angeles, ma va detto che ormai sono in ballo e devono ballare, quindi che fare? Cercare di competere con Nintendo sullo stesso campo (ormai bello che seminato...) del casual game o puntare sulle esclusive, sul fotorealismo e sulla grafica da paura? Per quanto questo discorso possa dare un movente, a Sony, per la cancellazione dei DLC di *Heavy Rain*, ciò non significa che l'operazione sia accettabile. E se ne sono accorti per primi gli sviluppatori, che non hanno certo accolto con gioia la decisione dei piani alti. Questo episodio potrebbe rappresentare anche uno spunto di riflessione per tutti coloro che considerano auspicabile l'avvento della cosiddetta console unica: sarà forse il caso di tenere bene d'occhio la lista dei pro e dei contro?

"Giochi di oggi fatti per la grafica di domani"

da: PC dimenticati all'hardware – Daniele S. G.

prezzo di 21,99 euro (un affronto al duro lavoro dei Piranha Bytes, secondo me). Poi, alla domanda se acquistassero videogiochi usati, la risposta è stata subito: "Tranne quelli per PC! Tutte le protezioni e le password online li rendono spesso inutilizzabili. Sono invendibili".
Già, il mercato comanda. Giocare su PC richiede un investimento maggiore rispetto alle console, che tra l'altro sono corteggiate con esclusive disastrose per gli utenti PC (che agonia attendere *GTA IV*) e, in aggiunta, rimangono tutte le paure relative a incompatibilità, protezioni, eccetera.
Quanto dovrò spendere in hardware per giocare a *Crysis 2* (e lo stesso *Crysis*, già troppo pesante per me) o il seguito di *Risen*, o *GTA V* o il nuovo western di Rockstar? Rinunciare al PC in favore delle console? No, grazie. La versatilità della coppia tastiera-mouse è per me troppo importante. Anche se ho apprezzato la PlayStation con capolavori come *Crash Team Racing* (viva il penta pinguino!), non potrei sostituire il PC con un joypad. Ma sono comunque stanco di correre, di trovare il mio PC a metà prezzo dopo 180 giorni, di comprare giochi di oggi fatti per la grafica di domani.
Ho deciso che quando il mio attuale computer sarà definitivamente *kaputt*, prenderò al suo posto un netbook.
Dopo dieci anni di divertimento, passione, emozioni, smetterò le vesti dell'eroe senza nome.
Mi terrò i bellissimi ricordi di *Torment*, *Ultima*, *Max Payne*, *Gothic* e tutti gli altri nella mia "invendibile" collezione, e aspetterò un'evoluzione definitiva del mercato, sperando in cuor mio che si razionalizzi, cosicché la tastiera non soccomba ai joypad, e non necessiti di spese oltre i 1.000 euro per un'esperienza soddisfacente e duratura (d'altronde, non mi accontento del sistema base e non si accontenta nemmeno *Crysis 2*). Speranza vana? Eccessivo nichilismo? Con affetto

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

OGNI THREAD È BUONO

Entriamo nel **Canale** "Mondo Computer" e rendiamo onore alla zingarata di Fiòl Duncàn, che ha aperto il **Thread** "Ma quando aprite un thread, lo fate con il pensiero che venga pubblicato su GMC?": Giusto per curiosità.
Tra i primi a dire la sua c'è stato un preveggente DON IVANO: Ci sono delle possibilità che anche questa discussione finisca su GMC, seguito a ruota da Goliathus: No, però mi piacerebbe una volta poter leggere un mio commento su GMC. Per ora non ci sono riuscito. Adesso ce l'hai fatta! Sigillo giustamente ha precisato che: Basta anche rispondere ai thread per poter apparire. Comunque no, è l'ultimo dei miei pensieri, ma quando vedo il mio nick nella rivista mi scappa sempre un sorriso. Per ultimo facciamo un regalino anche a Bix91: A me non è mai capitato, ma sotto, sotto ci spero, anche se posso vivere senza questo onore.

IN BREVE

Carissima Nemesis, ormai la Rete è diventata lo spazio in cui tutti possono accaparrarsi tre minuti di celebrità, caricando video di se stessi mentre giocano o spacchettano console nuove di zecca. Visto che GMC è attiva anche su Facebook o sul suo blog, perché non proponete anche voi dei brevi video che illustrino a noi lettori parte della vita redazionale? O magari fare anche delle piccole video recensioni con le prime impressioni al momento della prova di alcuni dei titoli più attesi? Io sarei tentato di farmi riprendere quando metterò le grinfie su *StarCraft II*, voi no? Con simpatia.

Lucio

Chissà, chissà... vorrei poter dire che siamo personcine timide, ma mi si allungherebbe a dismisura il naso. Girare dei video? Proverò a

La redazione risponde La corsa all'hardware

Cara Nemesis,
ti ho già scritto una volta e molte altre lo avrei voluto fare, ma non ho trovato il tempo di mettere in parole ciò che pensavo. Come quella volta che avete tolto il DVD con i demo: mi avete fatto arrabbiare perché da me non arriva l'ADSL ed essere abbonati alla vostra rivista è un buon modo di avere a disposizione dati altrimenti inaccessibili! Questa volta, però, voglio difendere Salvatore 71, infatti mi sono trovato nella sua stessa situazione. Il computer era praticamente lo stesso, solo che non potevo fare l'upgrade della CPU, la scheda video era una ATI 3850 512 AGP. Entrambi siamo finiti nel tranello di *The Secret of Monkey Island Special Edition* da Steam. Ma posso elencarti altri errori in cui sono caduto: tipo *Street Fighter IV* ordinato online (il sito indicava una CPU a 3 GHz come configurazione) e non in grado di funzionare sul mio PC.
Quello che forse vi sfugge, ma sfugge anche a chi produce i giochi, è che noi "vecchi" i giochi li compriamo, e non vogliamo diventare matti, ma divertirci e basta! I ragazzini che hanno il PC sempre al top non ne acquistano uno che sia uno, e non comprano neppure il sistema operativo! Questo lo dico perché lavoro come tecnico e so di cosa sto parlando. O spendono per l'hardware, oppure per il software, e sapendo che una CPU non si può duplicare indovinate cosa fanno? E anche partendo da un altro punto, siamo arrivati alla pirateria... come sempre... che tristezza! Direi che forse è ora di fermare questa corsa inutile all'ultimo prodotto hardware, mi sembra così improduttiva e superflua! Non è possibile che ci siano 7-8 CPU Intel a 2,8 GHz, con vari clock, vari FSB e infine set di istruzioni, senza parlare di HT e di tutti quei nomi assurdi! Fate un 2,8 e basta... più semplice per tutti, in primis per i processi produttivi! Ci vendono a peso d'oro tutti quei piccoli passi in avanti che dovrebbero rimanere solo nei database delle aziende, mentre un vero, nuovo processore andrebbe prodotto solo una volta l'anno (meglio ogni 2-3)! La mia vuole essere una provocazione. In fin dei conti, il mondo delle console è così: meno pirateria e una console nuova ogni 5 anni... in questo modo, alla gente non dispiace spendere per giocare e basta. No, non voglio passare alle console per molti motivi e se una volta le odiavo perché avevano splendide esclusive proibite a noi possessori di PC, ora sono loro ad aiutarci a non rendere subito superati i nostri amati computer. La pirateria ha fatto in modo che non sia proficuo sviluppare solo per PC, ma sia più conveniente farlo per più piattaforme. Per cui eccoci qui a "ringraziare" la pirateria se non vediamo giochi graficamente più belli di *Crysis* (del 2007) e se una CPU dual-core vecchia di due anni fa girare qualsiasi gioco al massimo. Che tristezza.
Personalmente ho risolto: ho cambiato MoBo, CPU, RAM, scheda video, alimentatore e un disco fisso.
E anche qui vorrei fare un appunto ai prezzi segnalati sulle vostre pagine... sono indicativi, lo so, ma quello che leggiamo sulla nostra rivista preferita è, per noi, come oro colato. Comprando dei pezzi dal grossista, risultavano molto più costosi di quelli da voi indicati. Per fortuna, però, ho aperto gli occhi e ho trovato su un noto sito d'aste il giusto prezzo. Comunque, consiglio una configurazione con AMD per chi non vuole spendere tanto, anche se voi siete fissati su Intel. Il mio è uno "sfogo", se rimane nella mia mente è solo rabbia, ma condividendolo penso di fare qualcosa di costruttivo. Un saluto affettuoso e grazie per il lavoro che svolgete.

Mauro

Ciao Mauro,
per prima cosa ti porgo le scuse mie e di tutta la redazione per i disagi prodotti dall'aver riportato erroneamente le specifiche minime dei giochi. Poniamo sempre molta attenzione a riguardo, ma qualche errore passa ancora attraverso le maglie della stesura. Cercheremo di ridurli ulteriormente in futuro; nel frattempo, ti consiglio di effettuare un controllo incrociato con quanto è riportato sui siti ufficiali, scrivendoci nel caso rilevassi evidenti incongruenze.
La tua idea di sviluppo dell'hardware non è, in realtà, tanto distante dalla nostra: Intel e AMD non smetteranno sicuramente di produrre molte versioni della stessa CPU a 2,8 GHz solo per soddisfare le esigenze di semplificazione di GMC, ma da parte nostra abbiamo intrapreso molti mesi or sono una politica di recensione dell'hardware che tiene realmente conto delle esigenze dei videogiocatori e dei budget familiari. Nelle pagine del "Sistema giusto" sono scomparse le configurazioni SLI, i costosi processori della serie Extreme e gli array RAID, sostituiti da VGA singole, processori decisamente più abbordabili e hard disk muniti di un ottimo rapporto prezzo/capienza. I tetti di spesa dei tre Sistemi sono stati radicalmente ridotti e le note che accompagnano i componenti sottolineano come la configurazione più economica si comporti in modo eccellente in ogni tipo di gioco. Il nostro Alberto "Pape" Falchi ha diversificato le sue recensioni puntando l'attenzione su NAS, monitor e router, conscio dell'accresciuta inutilità di VGA lievemente overclockate e vendute a prezzi ingiustificatamente alti. Per quanto riguarda questi ultimi, ribadisco come vengano ottenuti leggendo i listini ufficiali (nel caso il prodotto non abbia ancora raggiunto gli scaffali) o facendo una media dei più importanti siti di e-commerce, media che può discostarsi notevolmente dai prezzi di alcuni negozi o da quelli delle aste online.
Quello che auspichiamo, in verità, non è un rallentamento dei cicli di evoluzione, quanto upgrade più distanziati e mirati: gli aggiornamenti andrebbero effettuati solo quando il numero di titoli non eseguibili fluidamente diventa consistente, e non solo perché ATI ha sfornato una nuova Radeon che migliora in modo impercettibile gli schizzi prodotti dalle pozzanghere di *DiRT 2*. Ciononostante, rimane apprezzabile il fatto che l'azienda canadese, grazie al lavoro incessante dei suoi ingegneri, venda oggi una 5770 da 130 euro che offre le stesse prestazioni di una 4850 venduta a 230 euro due anni fa. Sono, insomma, gli utenti a dover maturare, più che le case di hardware. I "fedelissimi" al PC hanno oggi una grande opportunità: far capire a tutti gli appassionati di videogiochi che il divertimento non deve passare obbligatoriamente da tre differenti console o da configurazioni complicate, costose e necessarie di continua attenzione. Il mito del componente "già vecchio dopo tre mesi" deve tramontare in favore di PC mediamente economici, in grado di controllare TV e monitor contemporaneamente, di passare senza incertezze da mouse a joypad wireless, di gestire con la medesima facilità tabelle pivot e motori 3D. Macchine durevoli almeno un quadriennio, in cui i problemi software siano eventi sporadici. Sembra un sogno, ma è già realtà: basta spendere con saggezza ed esplorare le infinite possibilità offerte dall'hardware e dal software.

Davide "Quedex" Giulivi

e tanta ammirazione, un sincero ringraziamento, per dieci anni di piacevole e interessante compagnia.

Daniele S. G.

Caro Daniele,
il problema della percentuale di spazio dedicata, sia nei negozi, sia nel mercato in generale, ai giochi per PC risente sicuramente della supremazia delle console (per quanto riguarda campagne pubblicitarie, titoli a disposizione e quant'altro), ma anche di alcune questioni strutturali.
Le console hanno un mercato dell'usato molto attivo e abbracciano un bacino di utenza molto più ampio, che comprende anche i bambini. Magra consolazione, lo so, capisco perfettamente quando ti senti dire che i tuoi giochi sono "invendibili" e non so bene cosa consigliarti a proposito della tua idea di abbandonare il PC in favore di un netbook. Il problema è che c'è poco da fare: giocare su PC significa complicarsi la vita e, nella maggior parte dei casi, trarre da questo una sorta di piacere.
Non voglio fare discorsi da sadomasochisti, ma indubbiamente bisogna avere una certa forma mentis per mettere a puntino un sistema solo per il gusto di sapere che sul proprio PC il tal gioco ha una grafica migliore che sul PC del vicino di casa. O perdersi in mille settaggi, impostazioni, configurazioni... magari aprendo il case e sostituendo

■ LA CORSA ALL'HARDWARE
Le migliorie apportate dalle schede grafiche più recenti e costose, spesso sono quasi impossibili da notare.

"Un vero, nuovo processore andrebbe prodotto solo una volta l'anno"

da: La corsa all'hardware – Mauro

dei pezzi. Altro discorso, invece, è quello dei problemi che nascono con tutte queste nuove diavolerie per proteggere le copie originali: questo è tutto un altro paio di maniche e dubito fortemente che nel giro di poco tempo si raggiungerà quella che tu chiami "un'evoluzione definitiva". Se vuoi abbandonare il gioco su PC fallo pure, ma attendere uno stravolgimento della situazione è, forse, un'illusione.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PARTIAMO ALLA GRANDE

Interessante il **Thread** lanciato da Alteridan e intitolato "I migliori intro".
Il nostro ci racconta che: Rigiocando *BioShock*, m'è venuto in mente uno spunto di discussione. All'inizio i filmati introduttivi non esistevano, o quasi. Poi, con il progresso tecnologico, i videogiochi si sono evoluti e ormai tutti hanno un filmato introduttivo. Ora vi chiedo: 1) Qual è, secondo voi, il miglior filmato introduttivo tra i titoli per PC? 2) Come dovrebbe essere, sempre secondo voi, il filmato introduttivo perfetto? La parola a hitfreezy: Sicuramente non *BioShock*. Adesso come adesso, mi viene in mente l'introduzione di *GTA IV*, musica stupenda. Ecco, un'introduzione deve avere una colonna sonora come Dio comanda. Secondo TheDarkness in generale un eccellente filmato introduttivo è: Quello di *Killzone 2*, l'assalto della prima ondata su Helgan. Se ci limitiamo ai PC, dico *Batman Arkham Asylum*, mentre si cammina per i corridoi del manicomio di Arkham con Joker: è pieno di guardie, eppure senti che c'è qualcosa che non va. Però, questo è in grafica di gioco, non un video. Per i video puri, dico *Max Payne*, il "Erano tutti morti. L'ultimo colpo fu come un punto esclamativo a chiusura di quello che era successo. Allentai la presa sul grilletto. Era tutto finito." è entrato nella storia.

IN BREVE

fare una proposta al riguardo, promesso!

Ciao Nemesis,
ho appena letto che *Mafia II* avrà un solo finale e non so bene se esserne contento o dispiaciuto. Tu cosa ne pensi? Credi che sia meglio concentrarsi su una conclusione inequivocabile e prestabilita o ti stuzzica l'idea di poter intraprendere dei percorsi diversi con differenti scelte e obiettivi? Tutte le volte che sento annunciare giochi con finali multipli, questa caratteristica viene sempre annoverata fra gli aspetti positivi... anch'io, lì per lì, mi gaso, ma quando poi mi ritrovo a giocare e a dover prendere delle scelte mi sento infastidito. Cosa fare in questi casi? Rigiocare tutto il numero di volte necessario per vedere ogni filmato o finale? Oppure decidere con convinzione un percorso da seguire, finire il gioco e dimenticarsi di tutto quello che ci si è persi? Che dilemma!

Fabio

Ah, guarda, non dirlo a me! Divento pazza tutte le volte che sento parlare di finali multipli. Ne riconosco senz'altro il valore in termini di rigiocabilità e coinvolgimento, ma mi mandano fuori di testa! Paradossalmente, mi è capitato di rigiocare più spesso titoli con un solo finale, piuttosto che altri con conclusioni multiple... è più forte di me. Anche a me l'idea di essermi "persa" qualcosa irrita, te lo dice una che, quando trovava le storie a bivi su "Topolino", se le rileggeva dieci volte in modo da non lasciare indietro neanche una pagina. Quindi, per me, ben venga il finale unico. Mi piace l'idea che gli sviluppatori propongano la loro storia e si prendano la piena responsabilità del finale scelto, che si presuppone essere il più adatto alla coerenza della storia.

RITORNO ALLE ORIGINI

Cara Nemesis,
è la prima volta che scrivo.
Non amo fare molti preamboli, quindi andrò direttamente all'argomento della lettera. Già da molto tempo, al cinema, si vedono film in 3D (il più famoso sicuramente è il colossal "Avatar") e si parla con entusiasmo di questa tecnologia, tanto che i Mondiali di calcio si sono potuti guardare anche in 3D, con le apposite apparecchiature. Da tempo se ne parla anche per i videogiochi, ma non si è giunti a nulla di veramente

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

C'È POCO DA FARE...

È più da sezione "Hardware" il **Thread** di Lorenzo, "Si può velocizzare un laptop per giocare?", ma tutto sommato sta bene anche dove lo abbiamo trovato, ovvero in "Mondo Computer". Il nostro lettore racconta di avere: Un laptop vecchio di 3 anni, un catorcio con una scheda video ATI x1250 e 1 GB di RAM. Sto giocando ad *AVA Online*, che ha il motore grafico di *UT 3*, quindi molto pesante, con tutti i dettagli al minimo. Per metà del tempo va moderatamente fluido, a volte mi fa degli scattoni paurosi: la gente smette di correre, inizia a pattinare sul terreno ed è anche difficile mirare. Impossibilitato a cambiare scheda video, componenti e cose così, so che (il tecnico mi ha detto che) i laptop non sono proprio adatti a giocare, si surriscaldano e girano male, no? Non c'è qualche programma che possa risolvere questo problema, o almeno velocizzare un po' la macchina? Come giustamente scrive EdoScario90: No, le uniche cose che puoi fare sono aggiornare i vari driver, le patch, le DirectX ed eliminare i programmi inutili che girano in background. A tal proposito, ti suggeriamo di dare un'occhiata a questo link **www.tune-up.com/products/tuneup-utilities**, anche se resta il fatto che, come dice Tiabhal: La scheda video non è assolutamente adatta ai giochi ed è saldata sulla mobo, altrimenti si potrebbe provare a sostituirla con qualcosa di meglio. Comunque, devi dire al tuo tecnico di consultare il sito **www.alienware.com/landings/laptops.aspx**

"Spietate logiche di mercato manipolano la componente creativa"

da: Regole a cui sottostare - Miles

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

rivoluzionario.
Fino a qualche mese fa, l'ultima frontiera era il controller del Nintendo Wii, ma adesso c'è anche un nuovo sistema di controllo realizzato da Microsoft (onestamente non ho capito bene come funzioni).
La mia domanda è molto semplice: non basta il divertimento che si ottiene impugnando un pad o usando una tastiera?
Personalmente, penso che i videogiochi siano semplicemente questo e non ritengo che tutte queste innovazioni possano essere realmente rivoluzionarie. Temo possano essere un flop, un inutile spreco di denaro che, alla fine, porterà solo a rendersi conto che i cari vecchi videogiochi non sono stati concepiti per tutto questo, e devono rimanere così come erano in origine. Detto ciò, attendo una risposta con ansia e saluto tutta la redazione.

Alex

RITORNO ALLE ORIGINI
Non tutte le periferiche riescono con il buco: ecco, per esempio, Virtual Boy di Nintendo.

Dati alla mano, non credo sia molto realistico sostenere che le innovazioni apportate nel modo di fruire i videogiochi siano una perdita di tempo e denaro.
Certo, in alcuni casi si è potuto parlare di flop colossali: pensa al Virtual Boy di Nintendo, un accrocchio talmente improponibile, che non saprei dire se il suo difetto maggiore fosse la bruttezza o l'inutilità. Ma, restando in tema, non possiamo certo dire che con Wii e DS, Nintendo non abbia "fatto il botto" vendendo quantità incredibili di hardware e software, in barba a chi lamentava una qualità grafica inferiore a quella proposta dalla concorrenza.
Il futuro ci riserverà ancora delle sorprese, senza dubbio. E proprio nel momento in cui scrivo, mi chiedo quali saranno le sorti di Kinect di Microsoft o del 3DS (che, ironia della sorte, potrebbe "vendicare" l'infelice fine del Virtual Boy): sposteranno ancora una volta la frontiera o si riveleranno delle pessime idee?
Tornando al tema della tua lettera, mi domando anch'io se magari, un bel giorno, tutta questa corsa all'innovazione non andrà a parare in una totale involuzione. Chissà, forse ci stancheremo di trovare nuovi modi per interfacciarci con i giochi e torneremo all'essenza degli stessi; magari ci spoglieremo di tutti questi milioni di poligoni per concentrarci su giochi essenziali.
Quel che è certo, è che vale la pena esplorare tutte le possibilità, e anche i fallimenti costituiscono un tassello importante nell'evoluzione.
L'unica preoccupazione, per noi giocatori, potrebbe essere il sacrificio della qualità a favore della novità, ma per adesso direi che non possiamo proprio lamentarci.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SPAZIO ULTIMA FRONTIERA

Ecco un bel **Thread** dal gusto classico! Berretto Verde ha aperto "Gioco di fantascienza" perché vorrebbe: Provare un gioco che permetta di vivere una vita in un futuro fantascientifico o, comunque sia, basato su un background di fantascienza.
Lo so che non dire quale genere io voglia giocare renda la scelta molto vasta, ma in compenso posso dirvi che non cerco né un RTS, né un gestionale, né uno sparatutto. Per esempio, di *X3* che mi dite?. Di *X3* Kronos21 dice che: Devi avere una gran pazienza. Ci ho speso una trentina di ore senza aver mai visto niente della trama, ho solo esplorato un po' di sistemi e fatto il camionista spaziale trasportando merci di qua e di là per fare soldi. Buono è, poi, il suggerimento di The Bonecraker: Se ti piacciono i gestionali tattici, potresti provare *UFO: Atershock*.
È ambientato in un futuro in cui gli umani, scampati alla prima invasione degli alieni tramite fuga nello spazio in stazioni orbitali, devono riconquistare il pianeta. L'ho trovato molto giocabile, almeno nella sua parte tattica; in quella gestionale sto facendo un bel po' di macelli.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CI MANCAVA LA NASA!

L'amico Red Noah porta alla nostra attenzione un gioco fatto da gente maledettamente seria. In "*Moonbase Alpha*, dritto dalla NASA, che ne pensate?" così scrive: Ecco un gioco un po' diverso dal solito: l'ho provato, anche perché è gratuito (**http://store.steampowered.com/app/39000**). Si tratta di gestire una base lunare in una modalità online (c'è anche l'offline, ma da soli è un lavoraccio) e bisogna usare attrezzi vari per riparare danni, collegare tubi, usare robottini radiocomandati, eccetera. C'è persino la chat che dice quello che scrivi (e non funziona neanche malaccio). Cosa ne pensate? Vampirehunter: Noia, noia, noia in multiplayer. Indaghiamo con StracchinoLoStecchino: Se a qualcuno interessa, quella roba lì non è fantascienza.
Il progetto si chiama Constellation ed è esattamente ciò che la NASA vuole fare, ovvero colonizzare la Luna. Se non ricordo male, nel 2050 dovrebbe mettere su delle basi lunari stabili.

Redattori Per Gioco Day of The Tentacle

Ci sono giochi che hanno bisogno di complicati remake, per brillare anche ai giorni nostri. Pensate a *Monkey Island*: bello, un capolavoro dei tempi di Lucas, ma la sua grafica a pixel è un po' troppo per i palati moderni. E quindi, ecco che esce un remake con nuovi sfondi disegnati, e addirittura con un nuovo (orribile, a mio parere) Guybrush. Eppure, anche guardando tra i giochi di quel periodo, ce n'è uno che è ancora bello come allora, e che potrebbe uscire anche oggi così com'è: *Day of the Tentacle*. Apparso poco tempo dopo il *Monkey Island* in questione, è abbastanza più avanzato graficamente da essere sì a pixel, ma non troppo. I personaggi sembrano usciti da un cartone animato, le animazioni sono esilaranti e ben definite, e la bassa risoluzione dà semplicemente un tocco rétro. Se i protagonisti Hoagie, Bernard e Laverne fossero in 1360x720, perderebbero parte del loro fascino… insomma, *Day of the Tentacle* è perfetto così. Ha tutto quello che manca alle avventure moderne: dialoghi belli, imprevedibili, divertentissimi, enigmi originali (la storia vede tre personaggi nella stessa casa, ma in diversi periodi storici), e musiche memorabili. Per finire, ci sono delle vere proprie icone della storia dei videogiochi, come il mitico tentacolo viola, il "cattivo" più simpatico di sempre, e momenti di nonsense puro, che vi strapperanno per forza una risata, a meno che non siate dei lunatici solipsisti. L'unico vero difetto, per alcuni, potrebbe essere la durata: se siete pratici del genere, vi basterà un pomeriggio per arrivare a vedere i titoli di coda, anche esplorando ed esaminando ogni singolo oggetto cliccabile. C'è da dire, però, che di tanto in tanto è piacevole rispolverare *Day of the Tentacle*, che grazie alla sua brevità può essere "riguardato" come se fosse un film comico, giusto per farsi qualche risata (o cogliere qualche piccola sfumatura che era andata persa al primo giro). Per concludere, abbiamo grafica, musica e giocabilità, con personaggi carismatici ed enigmi intriganti e mai frustranti. Cosa possiamo volere di più, da un'avventura punta e clicca? Al diavolo i remake, dunque! Recuperate il gioco (originale, non fate i furbetti), e fatelo girare nella sua gloriosa bassa risoluzione con SCUMMvm.

veroniKart

Uno dei capisaldi della storia delle avventure grafiche è un gioco fuori di testa e geniale.

SPAZIO TIRANNO

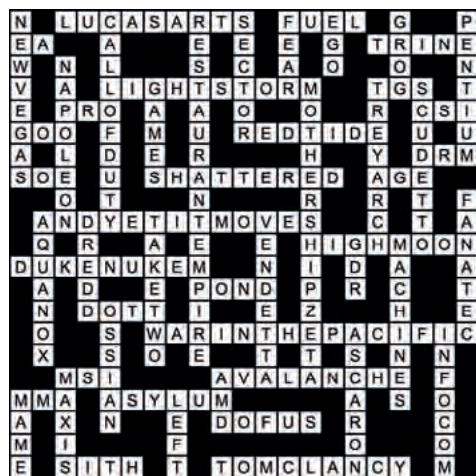
Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Albero Funky
Antonio Legnani
cicabum
clerK
Dan Adina
d0min0
LordBritt
Marco Asperga
MarcusPH
Mr. Perry
OctaveDoc
Rolish88

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

La soluzione del cruciverba pubblicato sul numero 171 di GMC

N		L	U	C	A	S	A	R	T	S		F	U	E	L		G			P
E	A			A				E		E		E		G		T	R	I	N	E
W		N		L				S		C		A		O			O			N
V		A		L	I	G	H	T	S	T	O	R	M			T	G	S		T
E		P	R	O		A		A		O			O			R		C	S	I
G	O	O		F		M		U		R	E	D	T	I	D	E		U		U
A		L		D		E		R					H			Y		D	R	M
S	O	E		U		S	H	A	T	T	E	R	E	D		A	G	E		
		O		T				N					R			R		T		F
	A	N	D	Y	E	T	I	T	M	O	V	E	S			C		T		A
	Q		R			A		E			E		H	I	G	H	M	O	O	N
D	U	K	E	N	U	K	E	M			N		I		D		A			A
	A		D			E		P	O	N	D		P		R		C			T
	N		D	O	T	T		I			E		Z				H			E
	O			S		W	A	R	I	N	T	H	E	P	A	C	I	F	I	C
	X			S		O		E			T		T		S		N		N	
		M	S	I					A	V	A	L	A	N	C	H	E		F	
M	M	A		A	S	Y	L	U	M						A		S		O	
A		X		N			E		D	O	F	U	S		R				C	
M		I					F								O				O	
E		S	I	T	H		T		T	O	M	C	L	A	N	C	Y		M	

Il codice giusto

Nella seconda parte della nostra guida ad *Assassin's Creed II*, sul numero di maggio, abbiamo pubblicato l'immagine sbagliata della soluzione finale delle pagine del codice. Su gentile segnalazione del nostro affezionato lettore di nome Mattia, ecco quella corretta, inviataci da lui!

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi.
Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1 ● Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta. Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet.
Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2 ● Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

Giochi per il Mio Computer

IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Amici carissimi, ma voi non vi stancate mai di giocare? Meglio così, sia chiaro: in questo modo, anche noi abbiamo sempre da fare, ma non posso che restare stupito dalla mole di lettere che ogni mese piove in redazione! Bravi, continuate così, che noi siamo qui apposta per i vostri problemi.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

B Ciao Skulz,
sono un videogiocatore di una certa età, ma allo stesso tempo anche alle prime armi, nel senso che finora non mi sono mai impegnato a finire un gioco e li ho solo sbirciati un po' tutti, stufandomi presto. Ora, però, ho scoperto *Call of Duty: World at War* e mi sono lasciato prendere! Ho superato senza problemi i primissimi capitoli, ma, giunto alla sezione di settembre 1942, mi trovo in difficoltà. Nel livello sono impegnato insieme a un compagno... Riesci a darmi una mano? Ringraziamenti in anticipo.

Mirko

R Ciao Mirko, non c'è nulla di strano se tutto ti è andato liscio finora. Il livello in cui ti sei imbattuto, infatti, è un po' diverso dagli altri, nel senso che non devi ammazzare per forza tutti i nemici che ti si parano davanti, ma devi invece seguire le direttive del tuo compagno Reznov e colpire con il fucile di precisione solo quando è indispensabile. Se spari a casaccio, i nemici si allertano e se la prendono con Reznov, che non è in grado di difendersi, e la missione salta. Una volta entrato nell'edificio attraverso la finestra aperta dal compagno, sali al secondo piano per eliminare un cecchino e continua a coprire Reznov. A un certo punto, il tuo uomo perderà conoscenza dopo un grande balzo, ma non ti devi preoccupare, la missione continua con un momento pirotecnico: devi sparare al serbatoio del lanciafiamme... fallo quando ci sono molti nemici nelle vicinanze! Direi che da qui in poi te la puoi cavare da solo, tenendo presente che per tutta la missione, o quasi, la discrezione paga più dell'irruenza.

La missione di *Call of Duty: World at War* in cui bisogna agire con discrezione è una delle più difficili del gioco.

CONFLICT: DESERT STORM II

B Mitico Skulz,
mai avrei pensato di dovermi rivolgere a te per un aiuto, ma evidentemente sbagliavo. Un amico mi ha prestato *Conflict: Desert Storm II*, un giochetto che ritenevo di riuscire a finire in quattro e quattr'otto, invece sono fermo già alla prima missione. Mi sa che ho sopravvalutato la mia abilità. La missione si chiama Infiltrazione e mi mette in difficoltà subito, quando con il mezzo mi avvicino alla città. Non è che, per caso, hai qualche consiglio da darmi?

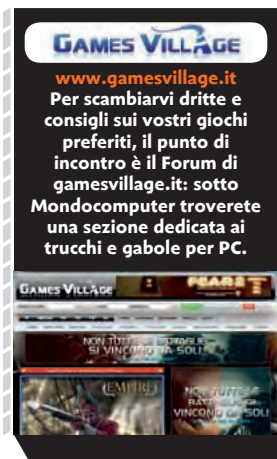
19Adré90

R Non te la devi prendere se *Conflict: Desert Storm II* ti mette in difficoltà: tutti abbiamo un punto debole. Dunque, all'inizio della prima missione ti trovi a bordo di un veicolo guidato da un tuo compagno. Lascia che sia lui a occuparsi dello sterzo e tu pensa al grilletto, ma senza strafare con le raffiche, perché le munizioni sono preziose, almeno fino al tuo arrivo

www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

D "Caro Skulz, mi chiamo **Marcello** e sono un appassionato di giochi di ruolo," Bravissimo, ottima passione, che però come sai condivido solo in parte, nel senso che non sono un grande esperto del genere. "Sto giocando a *Neverwinter Nights: Orde dal Sottosuolo* e mi trovo alle prese con l'enigma delle catene. Sono sicuro di averle trovate tutte, ma non riesco a capire cosa devo fare con le basi. C'è un ordine preciso con cui devo usare le catene? Ti prego, aiutami!" Ragazzi, questo è un lavoro per voi esperti...

D "Ciao Skulz," ciao **Fabiana**, finalmente una voce femminile. Aiutarti sarà un piacere prima ancora che un dovere. "Ho bisogno di un consiglio per vincere il combattimento con Sussurro in *Fable*. Per quanto mi impegni – e lo faccio, credimi! – l'energia della mia nemica rimane sempre uguale. Non capisco." Io, invece, non ricordo... qualcuno ha più memoria di me?

La parola all'esperto Battlefield: Bad Company 2

D Sono sicuro che mi saprai aiutare, caro Skulz, perché ti seguo ormai da anni e ho capito che quando c'è da sparare, sei sempre nei paraggi. Ho passeggiato in *Battlefield: Bad Company 2* con il sorriso ben stampato in faccia, tranquillo fino alla fine, o quasi. Sono arrivato a quella che credo essere l'ultima missione e non ce la faccio a uscire vivo dalla sezione dell'aereo. Aiuto!

Papero

R Ciao Papero, innanzitutto ti faccio i complimenti per essertela cavata senza inghippi in tutto il gioco, dato che, proprio come dici tu, sei arrivato alla fine. All'inizio della missione hai a disposizione solo il pugnale, ma non avrai problemi ad assalire il primo soldato nemico che trovi per impossessarti della sua arma, che però ha pochissimi colpi. Ti consiglio di correre su per la scala e fare il pieno alla cassa delle munizioni, prima di procedere nella sezione successiva, dove potrai archiviare senza patemi la pratica a colpi di piombo. A un certo punto, dovrai scegliere da dove passare e sorprendere il nemico di pattuglia, che a prescindere dalla porta da cui sbucherai, sarà sempre intento a controllare l'altra uscita. Ciò significa che non avrai difficoltà a freddarlo… E adesso, eccoci all'aereo: appena la porta si apre, cerca di eliminare subito i primi tre nemici, restando sempre accovacciato al riparo. L'importante, in questa fase dell'assalto, è uccidere tutti il più rapidamente possibile, perché i sedili e le pareti del velivolo sono molto sottili e lasciano passare i proiettili, quindi basta poco per venire feriti e abbattuti. Striscia fino alla cabina di pilotaggio e preparati a distruggere la bomba a impulsi elettromagnetici, scaricandole contro tutte le armi a tua disposizione. Non c'è altro modo per mandare in fumo i piani di Kirilenko. Il nemico pubblico numero uno ha, tuttavia, un'ultima sorpresa in serbo per te: ti ruberà il paracadute, quindi sarai costretto a saltare nel vuoto e a lanciarti al suo inseguimento, ingaggiando un duello aereo a colpi di pistola. Quando Kirilenko è andato, fatti dare il paracadute da Sweetwater e goditi i titoli di coda.

in città, perché qui l'accoglienza sarà calorosa. Quando vedi gli edifici, scendi dal veicolo e ammazza il primo soldato avversario con una pistolettata, poi prenditela con il suo commilitone nei pressi della postazione antiaerea. A questo punto, si scatenerà l'inferno, con nemici che attaccheranno da diversi punti e persino un mezzo corazzato che verrà a vedere cosa sta succedendo. Ti consiglio di ordinare il fuoco a volontà, di risalire sul tuo mezzo e di raggiungere il prima possibile le strade della città, dove avrai più possibilità di trovare riparo. Una volta al "sicuro", utilizza l'abilità con le bombe di Jones insieme a quella da cecchino di Foley per tenere a bada i nemici vicini e lontani. Dopo aver abbattuto gli elicotteri mediante l'armamento antiaereo, raggiungi il villaggio per potenziare le abilità e da qui procedi verso nord, fino al punto in cui la strada è bloccata dal filo spinato. Nessun problema: un po' di C4 ti permetterà di andare avanti e incontrare dei compagni, con i quali ti dovrai poi dirigere fino alla città successiva. Ed è solo l'inizio!

■ *Conflict: Desert Storm II* non ha la grafica dalla sua parte, ma se cercate un titolo impegnativo, fa al caso vostro.

Quesiti dal passato Brothers In Arms: Earned In Blood

D Carissimo Skulz,
ho rispolverato un gioco che avevo comprato qualche anno fa e poi abbandonato sulla libreria. Si tratta di *Brothers in Arms: Earned in Blood*. Vorrei provare a fare qualche missione, tanto per capire se mi piace. Anzi, sono sicuro che mi piacerà, quindi ti chiedo qualche trucco per superare gli eventuali momenti di difficoltà e non trasformare la mia partita in un incubo.

Pietro_savage

R Ciao Pietro, ottima idea quella di richiedere dei trucchi preventivi: la prudenza non è mai troppa! Per attivare i trucchi devi, prima di tutto, aprire il file **EiB.ini**, che si trova nella directory **C:\Documents and Settings\NOME UTENTE\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\NOME PROFILO**. Nel caso in cui non riuscissi a vedere il file, clicca su **Strumenti/Opzioni cartella** e, nella scheda **Visualizzazione**, seleziona **Visualizza cartelle e file nascosti**. Dopo avere aperto il file in questione con il **Blocco note**, individua la riga **Consolekey=0** e modificala in **Consolekey=192**. Poi cambia anche la riga **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** in **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Chiudi il file salvando i cambiamenti, avvia il gioco e premi il tasto **** per aprire la console di comando e inserire i codici **god** (invincibilità), **allammo** (munizioni infinte) e **killall** (tutti i nemici morti).

LEGO STAR WARS II LA TRILOGIA CLASSICA

B Ciao Skulz,
due vecchie passioni d'infanzia sono tornate prepotentemente nella mia vita: i mattoncini LEGO e "Guerre Stellari". La "colpa" di questo è il videogioco *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica*, per il quale ti chiedo di darmi qualche trucco. Ho visto che in un bar è possibile inserire dei codici, ma non riesco a capire dove trovarli.

Luca

R Ciao Luca, direi che le tue passioni d'infanzia sono condivise da tutti noi di GMC, quindi passarti i codici per sbloccare un po' di personaggini di LEGO è un'operazione parecchio agevole. Come hai già capito, devi recarti nella taverna e parlare con Mos. Poi, inserisci **BEN917** per sbloccare il "fantasma" di Ben Kenobi, **HLP221** per Boba Fett e **YWM840** per ottenere la versione con il cappuccio di Han Solo. Altri codici simpatici sono **MMM111**, che sblocca la Guardia Imperiale, **CVT125** per la Spia Imperiale e **CYG336 per il Pilota Ribelle.**

■ In *LEGO Star Wars II*, come in tutti i giochi con i mattoncini, sono presenti tanti personaggi da sbloccare.

D "Immortale Skulz, sono qui a invocare il tuo aiuto!" Accipicchia amico **Zeldan**, che entrata in scena importante la tua. "Non so cosa mi è preso, fatto sta che mi sono messo a giocare a uno sparatutto, e pure vecchio, come *Area 51*. È chiaro che non sono padrone della materia, visto che mi sono incastrato nella sezione dove si sale con l'ascensore all'UFO. Il fatto è che appena mi avvicino, vengo ucciso. Esistono dei trucchi?" Sentiamo che si dice in giro e ci aggiorniamo.

D "Questo è un capolavoro, non ho dubbi! Parlo di *Commandos 2* e sfido chiunque, compreso te, Skulz, a dirmi che è un gioco troppo vecchio per essere divertente!" Tranquillo **Principe**, con me caschi in piedi in fatto di *Commandos*, ma devi ammettere che di anni ne sono passati, sotto i ponti. "La missione che mi frega è quella nel castello di Colditz. Mi frega nel senso che sono un perfezionista e voglio risolvere, oltre al gioco, anche tutti gli obiettivi bonus. Quelli del castello, però, non riesco a recuperarli." Eh, amico mio, questo è un problema, perché per essere bello, il gioco è bello, ma è anche un po' datato. Vediamo se qualche tuo collega si ricorda ancora dove sono i pezzi.

SCOOP
prima occhiata

COPERTINE CHE PASSIONE

Da diversi anni, ormai, tiene banco a ogni inizio di stagione il nome dei giocatori che faranno da testimonial alla nuova versione di *FIFA*. EA Sports, da un po' di tempo a questa parte, preferisce la presenza di due o tre calciatori, con varianti da nazione a nazione che prevedono la scelta di campioni locali per aumentare il fascino del prodotto. Lo scorso anno, in Italia fu la volta di Chiellini e Ronaldinho. A chi toccherà questa volta? Oltre al quasi certamente confermato difensore juventino, si parla con insistenza di Eto'o. Sarà vero? Staremo a vedere.

FIFA 11

FIFA diventa grande, anche su PC!

- **SVILUPPATORE** EA Canada
- **GENERE** Simulazione di calcio
- **CASA** EA Sports
- **INTERNET** http://fifa.easports.com

FIFA 11 VI FARÀ ESULTARE PERCHÉ:

- Porta finalmente su PC la qualità delle versioni console.
- Offre un livello simulativo apprezzabile.
- È graficamente ad anni luce dall'ultimo *FIFA* per PC.
- Sarà il metro di paragone per tutti i futuri titoli calcistici.

DATA DI USCITA 1 OTTOBRE 2010

ERA ormai un triste adagio cui tutti gli amanti del pallone su PC si erano da qualche tempo abituati: il *FIFA* per console è infinitamente superiore alla controparte per desktop, limitata ormai a una svogliata trasposizione da sistemi di gioco di penultima generazione.

Anno dopo anno, la speranza di una conversione diretta dalle ottime versioni per PlayStation 3 e Xbox 360 si era tramutata in una chimera. Fino a oggi. Già, perché con *FIFA 11*, il celeberrimo marchio pallonaro di EA Sports compie il tanto agognato passo, portando su PC quelle migliorie tecniche e di giocabilità che su console avevano consentito il sorpasso nei confronti dell'eterno rivale *PES*. Con qualche distinguo...

In effetti, *FIFA 11* per PC altro non è che una fedele riproposizione del gioco dello scorso anno apparso su console. Ci chiediamo perché EA Sports non abbia deciso di sviluppare in contemporanea le versioni 2011 del suo titolo di punta, ma anche così

"*FIFA 11* PORTA SU PC I MIGLIORAMENTI VISTI SULLE CONSOLE DI ULTIMA GENERAZIONE"

i passi avanti rispetto all'ultimo *FIFA* comparso sui nostri monitor sono a dir poco titanici.

Finalmente, avremo a che fare con una grafica moderna e ricca di dettagli, con animazioni fluide e, soprattutto, con uno stile di gioco più attento al realismo. La versione da noi provata, ormai quasi definitiva, toglie qualsiasi dubbio sulla qualità del prodotto, anche se, qua e là, avremmo gradito l'introduzione di alcuni aspetti che gli utenti console hanno già potuto apprezzare con *Mondiali FIFA Sudafrica 2010*, mai arrivato sulla nostra piattaforma di gioco preferita. Stiamo parlando dell'Intelligenza Artificiale dei portieri, qui ancora piuttosto deludente, del sistema dei calci di rigore e di un timing generalmente meno preciso e calibrato. Per il resto, *FIFA 11* può aspirare al titolo di migliore simulazione calcistica disponibile per PC. Meglio tardi che mai, dirà qualcuno. In attesa di mettere le mani sul gioco, cominciate pure a lustrare scarpe e parastinchi. Quest'anno si fa sul serio, anche sui nostri campi!

GIOCHI COMPUTER

Chelsea-Inter, possibile rivincita dell'ultima Champions League.

Le sinuose movenze di Eto'o sono ricreate alla perfezione nel gioco.

Uscita di pugno di Cech in un derby londinese Arsenal-Chelsea.

David Villa, grande acquisto del Barcellona 2010/2011.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Canada
- **Provenienza:** Vancouver (Canada)
- **Nati nel:** 1983
- **Storia:** Ormai da anni uno degli studi esterni più noti e prestigiosi di Electronic Arts, EA Canada concentra i suoi maggiori sforzi sul versante sportivo, con titoli che coprono alcune tra le più note discipline in campo mondiale (principalmente calcio, basket, hockey e rugby)
- **Li conosciamo per:** Le serie *FIFA*, *NBA Live*, *NHL* e *NBA Street*.

ATTENDERE PREGO!
Il fischio d'inizio è fissato per il 1 ottobre.

SCOOP
prima occhiata

COME DIFENDERE
Difendere è una nobile arte che trova nel Bel Paese la sua massima espressione, come hanno dimostrato nell'ultimo ventennio calcistico Franco Baresi, Gaetano Scirea, Alessandro Nesta e Fabio Cannavaro. La gestione difensiva, in *PES 2011*, è stata ampiamente riveduta: si potrà controllare un attaccante avversario e rubargli il pallone al momento opportuno, temporeggiare in attesa che qualche compagno sia pronto a raddoppiare o a rientrare, oppure si potrà contrastarlo in modo deciso. L'importante è non farsi saltare.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Passare il pallone non è mai stato così bello.

SVILUPPATORE Konami **GENERE** Simulazione di calcio
CASA Konami **INTERNET** www.konami.com

***PRO EVOLUTION SOCCER 2011* RIVOLUZIONERÀ IL GENERE DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE PERCHÉ:**

- È stato completamento stravolto.
- La gestione dei passaggi e il movimento senza palla è stato perfezionato.
- Il motore grafico e le animazioni dei calciatori promettono meraviglie.
- La Master League Online è un sogno che diventa realtà!

IL panorama calcistico per PC ha visto la serie *Pro Evolution Soccer* di Konami prevalere nettamente negli ultimi anni, complice la discutibile scelta di EA di proporre una versione "limitata" della serie *FIFA*.

Per l'imminente stagione calcistica su computer, EA si è invece convinta a fare le cose per bene, ma Konami non sta a guardare e annuncia un *PES 2011* ricco di novità.

Ne abbiamo provato una versione d'anteprima e siamo rimasti sorpresi. Innanzitutto, il sistema di passaggi promette ai Pirlo della situazione di indirizzare la sfera di cuoio con una precisione e una potenza mai viste (è persino possibile posizionare il pallone sul piede preferito del proprio compagno di squadra). Un'altra grande innovazione riguarda il controllo dei calciatori, finalmente a "360 gradi" (è richiesto un joypad per sfruttarlo al meglio), che permetterà movimenti realistici e una totale libertà sul campo da gioco.

Padroneggiare il sistema di passaggi introdotto e prendere confidenza con il controllo a 360 gradi richiederà diverse partite di assestamento. Gli scontri in mezzo al campo, i corpo a corpo tra difensori e attaccanti mostrano una fisicità mai vista, mentre sul manto erboso (davvero bello) la palla si muove con una fisica più realistica rispetto al passato. Il controllo della sfera è più complesso del solito ed è facile farsela rubare dal Cambiasso di turno.

"PRIVILEGIA IL GIOCO DI SQUADRA, PIUTTOSTO CHE LE GIOCATE DEL SINGOLO FUORICLASSE"

L'Intelligenza Artificiale è stata adeguatamente "rimpolpata" con significative iniezioni di fosforo: aspettatevi movimenti più credibili sia nelle fasi difensive, sia in quelle propositive. Questo perché *PES 2011* tenderà a privilegiare il gioco di squadra, piuttosto che le giocate del singolo fuoriclasse, come Mourinho ha dimostrato nella storica tripletta interista della scorsa stagione calcistica. La bellezza del nuovo capitolo della simulazione di Konami è suggellata dalle animazioni (questa volta, il motion capture non è stato limitato al solo Lionel Messi) e da una serie di giocate altamente spettacolari.

Tra le novità di *PES 2011* segnaliamo: la possibilità di disputare la tanto celebrata Master League anche online (ma, al momento, non è stato svelato alcun dettaglio in proposito), l'acquisizione della prestigiosa licenza della Coppa Libertadores (che si va ad aggiungere a quelle della UEFA Champions League e della UEFA Europa League), un editor dedicato completamente agli stadi (si potranno personalizzare bandiere e striscioni) e una gestione della squadra completamente con menu inediti. Basteranno queste innovazioni per confermare la serie *PES* in vetta al mercato PC? Lo scopriremo a ottobre.

GIOCHI COMPUTER

La realizzazione delle finte è stata semplificata rispetto a *PES 2010*.

Potremo selezionare la velocità di gioco (tra le cinque disponibili) in base al nostro gusto.

Portieri e arbitri si comportano in modo più credibile.

La barra di potenza, quella della resistenza e i nomi dei giocatori sono "tutti intorno" al giocatore.

DATA DI USCITA OTTOBRE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Konami
- **Provenienza:** Tokyo (Giappone)
- **Nati nel:** 1994
- **Storia:** Il primo *Pro Evolution Soccer* è datato 2001, ma la prima incarnazione calcistica di Konami nasce, nella terra del Sol Levante, nel lontano 1994 per Super Nintendo: stiamo parlando di *Jikkyou World Soccer: Perfect Eleven*
- **Li conosciamo per:** La serie *Pro Evolution Soccer*.

ATTENDERE PREGO!

Non resta che aspettare il mese di ottobre per scoprire che vincerà tra *PES 2011* e *FIFA 11*!

SCOOP
prima occhiata

TRE ANNI, MEZZO MILIONE DI GIOCATORI

Al momento della pubblicazione, *Final Fantasy XIV* sarà caratterizzato da tre macroaree facenti capo a una capitale, che fungerà anche da punto di partenza per i personaggi appena creati. Tuttavia, l'intenzione di Square Enix è quella di pubblicare, a ritmo piuttosto sostenuto, una serie di espansioni (non sappiamo se a pagamento oppure no) che allunghino la vita commerciale del gioco, portandola almeno a un ciclo di tre anni. L'obiettivo dichiarato dello sviluppatore giapponese è quello di arrivare a una base di utenza combinata tra le due piattaforme, PC e console, di circa cinquecentomila utenti. Ce la farà?

FINAL FANTASY XIV

Il gioco online che potrebbe cambiare le vostre abitudini.

■ **SVILUPPATORE** Square Enix ■ **GENERE** MMOG
■ **CASA** Square Enix ■ **INTERNET** http://www.square-enix.com

***FINAL FANTASY XIV* POTREBBE INCHIODARVI AL MONITOR PERCHÉ:**

- È flessibile e immediato.
- Non è un clone di *World of Warcraft*.
- Potrebbe essere il primo titolo giocabile tra PC e console.
- I fan della saga ci andranno a nozze.

DATA DI USCITA SETTEMBRE 2010

NEGLI uffici di Square Enix di Tokyo nessuno ha intenzione di realizzare a tutti i costi l'anti-*World of Warcraft* per eccellenza.

Di questo ci siamo resi conto in occasione del nostro press tour in una Parigi arroventata dal sole, nel corso del quale abbiamo potuto testare con mano le potenzialità di *Final Fantasy XIV*. Si tratta del seguito ideale dell'undicesimo capitolo della saga che otto anni fa aveva preso d'assalto, con alterne fortune, il mercato europeo.

Fin dalla creazione del personaggio (al solito, estremamente variegata e raffinata) è chiaro che l'ambientazione e le razze coinvolte saranno le stesse viste in azione tempo fa, con una vasta gamma di caratterizzazioni facciali e del corpo. Le prime quest cui abbiamo preso parte hanno messo bene in evidenza la natura di questo titolo: si tratta di un MMOG pensato per accalappiare immediatamente l'attenzione dei giocatori che non hanno più di un'oretta di tempo da dedicare ad attività di quest in solitario, o con un party composto al massimo da sei elementi.

Come già annunciato ampiamente da parte di Square Enix, *FF XIV* sarà un gioco completamente libero da qualsiasi restrizione di classe legata alla scelta iniziale del proprio personaggio. State utilizzando una spada a due mani? Crescerà il punteggio di abilità legato all'uso delle armi corpo a corpo. Rinfoderate la lama e fate sfoggio dei vostri

"IL FUTURO DEI MMOG È NELLA FUSIONE DELLE DIVERSITÀ?"

più potenti incantesimi? Tutta esperienza in più da spendere per potenziare gli attributi delle arti magiche. Volete dedicarvi alla creazione di oggetti? Prima armatevi di pala e piccone per trovare i minerali più richiesti, quindi tornate alla fucina per realizzare l'armatura dei vostri sogni. La facilità con cui si può passare dal massacro indiscriminato alla ricerca d'ingredienti per pozioni riflette la volontà di Square Enix di non porre limiti all'indipendenza del giocatore, che in ogni momento potrà fare ciò che più gli aggrada, in particolare se nessun compare è online per affiancarlo nelle quest più complesse.

Oltre a questi aspetti di base, che delineano un prodotto tutto sommato diverso dai soliti cliché, la vera innovazione di cui *Final Fantasy XIV* sarà responsabile riguarderà il sistema di gioco condiviso tra la versione PC, in uscita a fine settembre 2010, e quella per PS3 prevista per marzo 2011: appassionati di mouse e tastiera e patiti del joypad potranno, dunque, incontrarsi su server comuni a prescindere dalla piattaforma utilizzata (i tentativi fatti finora, come per *Shadowrun*, hanno incontrato problemi e insuccessi di ogni tipo).

Il vantaggio è evidente, dato che la comunità verrà trattata come un'entità unica e non separata, come avviene solitamente per i titoli multipiattaforma con un'importante sezione multigiocatore. Il futuro dei MMOG è nella fusione delle diversità? GIOCHI COMPUTER

Già dal tutorial si capisce che *FF XIV* punta molto sull'aspetto estetico anche durante l'azione di gioco.

La meccanica degli scontri è un buon mix tra selezione delle abilità e pressione di tasti furiosa, ma ragionata.

Il motore grafico di *FF XIII* è stato opportunamente adattato alle necessità di un MMOG. Il risultato è eccellente.

La cooperazione sarà essenziale per sconfiggere i nemici più tosti. Il sistema di assegnazione delle quest è molto chiaro e funzionale.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Square Enix
- **Provenienza:** Tokyo (Giappone)
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** Nata dalla fusione di due tra le realtà più conosciute dell'industria videoludica giapponese di fine Anni '90, è ora una delle aziende più importanti del Sol Levante, conosciuta principalmente per *Final Fantasy*. Negli ultimi anni ha deciso di entrare sul mercato americano ed europeo con l'acquisizione di Eidos, completata durante l'estate 2009.

ATTENDERE PREGO!

Per cavalcare un chocobo persistente bisognerà tenere duro fino al prossimo settembre!

RIVOLUZIONE DELLA MACCHINA-UOMO

SEGNI PARTICOLAR

Genere: Azione/GdR
Casa: Eidos Interactive
Sviluppatore: Eidos Montreal
Data di uscita: 2010
Internet: www.deusex3.com
Giochi precedenti: Deus Ex: Human Revolution è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come Hitman, Commandos, Thief, nonché per la popolarissima saga di Tomb Raider. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su Thief 4. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.

Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti… tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.

Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da Deus Ex: Human Revolution. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!

VISIONI DI LUCE

Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di Deus Ex. La data è cruciale: *Deus Ex*

… e questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. È questo il momento "storico" catturato da *Human Revolution*. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.

Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.

Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia… a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla

VERSO LA FINE

Human Revolution è saldamente inserito nella "continuity" di Deus Ex. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di Deus Ex. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di Human Revolution, potremo giocare a Deus Ex (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". Human Revolution, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.

www.gamesvillage.it

38 GMC GIUGNO 2010

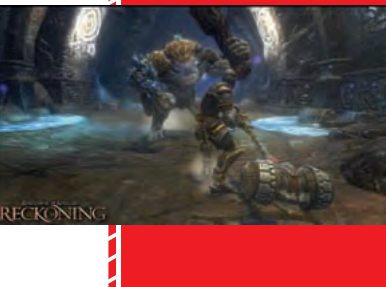
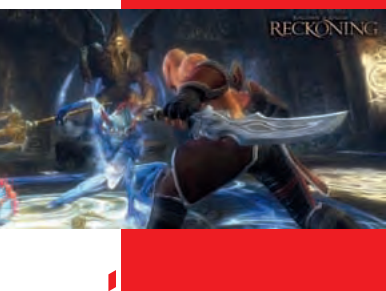
Mentre il caldo estivo spara le sue ultime cartucce, l'industria dei videogiochi lavora a pieno ritmo per far arrivare sugli scaffali (digitali e non) tutti i titoli della stagione natalizia. Nel frattempo, come testimonia il dream team di cui vi parliamo qui sotto, si pensa anche all'anno prossimo!

A cura di Fabio Bortolotti

GdR

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Un Dream Team per un gioco assolutamente da non perdere di vista!

GALLERY

IL progetto misterioso di 38 Studios, noto finora come "Project Mercury", ha finalmente un volto. E che volto!

Non fatevi ingannare dalle immagini, perché nonostante le apparenze non siamo alle prese con un gioco di ruolo fantasy qualunque. Presentato in occasione della Comic-Con di San Diego, *Kingdoms of Amalur: Reckoning* è, infatti, il frutto di un'incredibile alleanza tra menti creative.

Il responsabile del gioco è Ken Rolston, designer di perle come *Morrowind* e *Oblivion*: il suo nome, da solo, è più che sufficiente a far battere il cuore dei fan del genere. Il suo inconfondibile stile di gioco verrà affiancato dal talento letterario di Robert Salvatore, autore fantasy responsabile di svariate saghe ambientate nei Forgotten Realms, come la trilogia di "Icewind Dale". Per la grafica, invece, scende in campo Todd McFarlane, che tutti conosciamo per il suo celeberrimo fumetto, "Spawn", e per tanti capitoli delle avventure Marvel.

È un vero e proprio dream team, che tra l'altro ha a disposizione tanto tempo per dar vita a un progetto di alto profilo. La data d'uscita, infatti, è fissata per un generico autunno del 2011, periodo che potrebbe tranquillamente slittare in avanti in base alle esigenze di Ken e soci. Il gioco vero e proprio, stando alle promesse degli sviluppatori, proporrà centinaia di quest, una miriade di personaggi e tante ore di dialoghi profondi e interessanti, in perfetto stile *Oblivion*. Il tutto sarà coronato da un sistema di combattimento innovativo, che unirà con naturalezza l'uso di abilità magiche e gli scontri in mischia. Le potenzialità di *Kingdoms of Amalur: Reckoning* sono enormi, e siamo certi che Electronic Arts farà di tutto per trasformare questo debutto nel primo capitolo di una lunga serie di successo.

GIOCHI COMPUTER

Lo stile grafico è molto particolare, come del resto è lecito aspettarsi da Todd McFarlane.

"Il responsabile del gioco è Ken Rolston, designer di perle come *Morrowind* e *Oblivion*"

L'ambientazione propone un fantasy piuttosto classico, ma stando agli sviluppatori la trama non sarà banale e stereotipata.

Varie

IL FUTURO DI CODEMASTERS

Due grandi ritorni e un nuovo motore.

Codemasters ha annunciato i nuovi progetti in lavorazione presso i suoi studi, al momento alle prese con *DiRT 3*.

Jamie MacDonald, senior vice-president, ha parlato apertamente dei seguiti di *Race Driver: GRID* e di *Operation Flashpoint*, cogliendo l'occasione per sottolineare l'importanza di sviluppare nuove serie inedite insieme allo studio di Guildford (quello di *Bodycount*). Inoltre, dopo il successo del motore EGO, si inizia a parlare della seconda versione, che animerà tutti i nuovi titoli di cui sopra. L'ultimo gioco a sfruttare la vecchia versione, in teoria, sarà *F1 2010* (di cui scriviamo a pagina 46), e se le promesse verranno mantenute, nei primi mesi del 2011 vedremo in azione la mirabolante versione 2.0. Se avrà lo stesso successo di quella precedente, Codemasters avrà un'altra ottima annata.

F1 2010 spreme a fondo le potenzialità del motore EGO. È tempo di passare a EGO 2.0!

Internet: www.codemasters.com

Avventura grafica

JULIA: INNOCENT EYES

Tre episodi all'insegna del mistero.

La narrazione a episodi si è rivelata vincente per molte avventure grafiche. Andrà bene anche a Julia?

Ricordate *Julia: Innocent Eyes*? È un'avventura grafica firmata dai nostri compatrioti di Artematica, basata sui personaggi nati dalla fantasia di Giancarlo Berardi per il catalogo di Sergio Bonelli.

Sono passati tre anni dalle prime voci, ma ormai manca poco, come dimostra l'annuncio ufficiale delle date d'uscita dei tre episodi previsti. Il primo, in arrivo il 24 settembre, affronterà un omicidio avvenuto durante la notte di Halloween: la nostra Julia lavorerà insieme al tenente Webb, chiedendosi se si tratti di un banale delitto passionale o di qualcosa di più grosso. Il secondo episodio, disponibile dal 22 ottobre, vedrà la partecipazione del sergente Irving, mentre nel terzo, in uscita il 26 novembre, la squadra sarà al gran completo con l'arrivo di Leo Baxter.

Data di uscita: settembre/ottobre/novembre
Internet: www.artematica.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
007 Blood Stone	Activision Blizzard	Novembre	● (arancione)
ArcaniA: Gothic 4	JoWooD	Ottobre	● (verde)
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Inizio 2011	● (arancione)
Brink	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	9 Novembre	● (verde)
Civilization V	2K Games	24 Settembre	● (verde)
Crysis 2	EA	28 Ottobre	● (verde)
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● (arancione)
Dead Space 2	EA	28 Gennaio	● (verde)
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	2011	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
Dragon Age II	EA	2011	● (arancione)
F1 2010	Codemasters	Settembre	● (verde)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Fine 2010	● (verde)
Fallout: New Vegas	Bethesda	Ottobre	● (verde)
Fable III	Microsoft	Autunno	● (arancione)
FIFA 11	EA	Ottobre	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	Settembre	● (verde)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (rosso)
Homefront	THQ	2011	● (arancione)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Medal of Honor	EA	Ottobre	● (arancione)
Need for Speed Hot Pursuit	EA	Novembre	● (verde)
Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Ottobre	● (verde)
Rage	EA	2011	● (arancione)
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	Primavera	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● (arancione)
The Sims: Medieval	EA	2011	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	Settembre	● (verde)
TRON: Evolution	Disney Interactive	Novembre	● (arancione)
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
WRC – FIA World Rally Championship	Black Bean	Ottobre	● (verde)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

Strategia fantasy

DISCIPLES III

Il terzo episodio della serie, in Italia con FX Interactive.

Il sistema di combattimento è stato cambiato per essere più accessibile ai principianti.

Buone nuove, per i fan della strategia a turni della serie di *Disciples*.

Il terzo episodio, infatti, arriverà in Italia distribuito da FX Interactive, che porterà sui nostri scaffali una sana dose di combattimenti fantasy.

Questa volta, avremo a disposizione tre fazioni (Elfi, Impero, Legioni dei Dannati), da mettere alla prova con un nuovo sistema di gioco, che includerà anche l'uso di fortificazioni. Come da copione, potremo anche personalizzare il nostro eroe, beandoci di come ogni cambiamento si rifletta sul suo modello 3D. Nel frattempo, gli sviluppatori di .dat sono già al lavoro su una espansione, che metterà alla prova le nostre doti strategiche con nuove fazioni giocabili.
Tenete d'occhio GMC per la recensione!

Data di uscita: 2010
Internet: www.fxinteractive.com

Tra draghi, Elfi e Non Morti, il bestiario medievale fantasy è al gran completo.

Simulazione

THE SIMS 3: LATE NIGHT EXPANSION PACK

La "vida loca" dei Sims in arrivo con EA.

Dopo il grande successo di *The Sims 3*, EA continua a sfornare espansioni.

La prossima della lista è dedicata alla vita notturna, e permetterà ai Sims più chic di partecipare a party esclusivi, conoscere VIP e godersi lussuosi idromassaggi in compagnia. Ma non si parla solo di aspiranti Paris Hilton: avrete modo anche di intraprendere carriere da barman, oppure di esibirvi con la vostra band sul tetto di un grattacielo (con party annesso, s'intende). Cosa manca, per essere completamente alla moda? Un po' di "Twilight"? Esatto, i vampiri! Se vi stuferete del frivolo sfarzo delle feste, potrete decidere di vivere ai margini e intraprendere una "luminosa" carriera da vampiri. I paparazzi aspettano i vostri Sims quest'anno, in autunno.

Idromassaggi, grattacieli e tramonti. Ecco come se la passano i VIP dei Sims.

Data di uscita: autunno
Internet: http://it.thesims3.com

MMORPG

EVERQUEST II: EXTENDED

Esperimenti free to play (gratis!) per lo storico MMORPG.

Non tutti hanno la bacchetta magica di Blizzard e, dopo il boom iniziale, la domanda "come guadagnare con i MMORPG?" è diventata il Santo Graal di tutti gli sviluppatori di giochi online.

Abbonamenti? Giochi gratuiti e oggetti a pagamento? Dopo tanti esperimenti, l'innovazione arriva da uno degli attori più anziani della lunga telenovela dei MMORPG. Parliamo di *EverQuest II*, che ispirandosi a *Il Signore degli Anelli Online* e a *Dungeons & Dragons Online* (recentemente passati alla formula free to play), ha deciso di affiancare il gioco originale a una nuova versione. Sui vecchi server resteranno i giocatori classici, e continueranno a pagare il loro abbonamento mensile. Su altri server, invece, sarà possibile giocare con i client di *EverQuest II: Extended*, che prevederà tre tipi di account. Il primo, quello di bronzo, sarà completamente gratuito, e sarà limitato per quel che riguarda gli oggetti, le abilità e le razze. Sborsando qualche euro, sarà possibile passare all'account d'argento, fino ad arrivare a quello d'oro, che a tutti gli effetti costa come l'abbonamento mensile, e include (quasi) tutte le caratteristiche del normale *EverQuest II*.

Un nuovo esperimento per *EverQuest II*, che però non coinvolgerà i vecchi giocatori.

Data di uscita: agosto 2010
Internet: www.everquest2.com

Sparatutto

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

Le sparatorie di marine spaziali di Relic arrivano anche su PC.

Lo sparatutto in terza persona di Relic Entertainment ispirato al mondo di "Warhammer 40.000" è sparito dai radar all'incirca dall'E3 del 2009.

Il gioco, però, esiste ancora, come conferma la stessa Relic, e arriverà anche su PC, in barba all'esclusiva console del primo annuncio. Ci offrirà missioni serrate e violente, proponendo un approccio squisitamente improntato all'azione per le avventure dei marine spaziali. A parte queste invitanti premesse, però, di *Warhammer 40.000: Space Marine* si sa ancora pochissimo, eccezion fatta per la data d'uscita, prevista per i primi mesi del 2011. La tematica è senza dubbio inflazionata, ma il fascino di "Warhammer 40.000" (che, di fatto, ha lanciato la moda in questione) potrebbe riservarci qualche sorpresa.

Saranno anche di moda, ma i marine spaziali di "Warhammer", in un certo senso, sono quelli "originali".

Data di uscita: 2011
Internet: www.relic.com

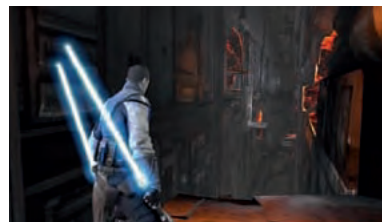
Azione

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II

Ottime conferme e novità stuzzicanti da una galassia lontana, lontana....

Ne *Il Potere della Forza II* saranno presenti anche alcune missioni di stampo arcade, slegate dalla trama principale.

Da mesi stavamo seguendo l'evolversi del seguito di Star Wars Il Potere della Forza e, quando abbiamo avuto l'occasione di volare a Parigi per mettere nuovamente le mani sul gioco, non abbiamo esitato un istante.

Siamo tornati con alcune conferme (relative alla trama, per esempio, che vedrà per protagonista un clone di Starkiller e prenderà il via circa sei mesi dopo l'epilogo del primo capitolo) e alcune novità di spessore. Parlando di queste ultime, la più importante riguarda il sistema di controllo, ora più preciso e affidabile, tanto nel combattimento corpo a corpo, che prevede anche l'utilizzo contemporaneo di due spade laser, quanto nel ricorso alla Forza. Qui ci sono poteri classici, come i fulmini e la Spinta, ma anche alcuni inediti, primo fra tutti il Trucco Mentale, che manda in confusione cerebrale i nemici e li convince a combattere tra loro. Un'ulteriore conferma riguarda la potenza grafica: LucasArts non ha certo problemi di budget, quindi non ci stupiscono investimenti onerosi in fatto di Havok Physics, Euphoria (per animazioni realistiche) e DMM (utile ad assegnare proprietà fisiche agli oggetti poligonali, che "come d'incanto" diventano di gomma, di ghiaccio e via discorrendo). Il *Potere della Forza II* sta quindi diventando un colossal di videogioco.

Data di uscita: 29 ottobre 2010
Internet: www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2/game/index.html

PILLOLE

ALPHA PER NATURAL SELECTION 2

Unknown Worlds ha mantenuto le promesse fatte: chi ha ordinato la versione speciale di *Natural Selection 2* ha ottenuto accesso alla versione Alpha, largamente incompleta, che permette di sfidare i propri avversari su una singola mappa.

12.000 BAN

Adriano Celentano parlava di 24.000 baci, ma Valve, in tempo di crisi, taglia al 50% e si accontenta di 12.000 ban. Parliamo di ban da Steam, che a causa di un bug del sistema anticheat ha allontanato migliaia di giocatori di *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Gli account sono stati tutti ripristinati, ma Gabe Newell e soci hanno deciso di farsi perdonare con un bel regalo, l'ottimo *Left 4 Dead 2* (con la possibilità di regalarlo a un amico, nel caso lo si possedesse già).

DC UNIVERSE ONLINE: UNA DATA

Lo aspettavamo già per un generico novembre, ma ora Sony ha fissato la data di uscita ufficiale per il suo MMOG supereroico, *DC Universe Online*. Per difendere la giustizia mascherandoci dovremo aspettare il 2 novembre 2010.

HITMAN 5

La serie di *Hitman*, secondo alcune indiscrezioni, è destinata a tornare verso la fine del 2011. Il team di sviluppo, IO Interactive, è al momento impegnato su *Kane & Lynch 2*, ma pare avere progetti per *Hitman 5* da molti anni. Speriamo!

Contenuti scaricabili

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Svelati i piani per i contenuti scaricabili della nuova avventura di Ezio Auditore.

In occasione del Comic-Con di San Diego, Ubisoft ha mostrato ai fan di *Assassin's Creed* un nuovo trailer di *Brotherhood*, terzo episodio della serie, ancora una volta centrato sulle avventure italiane di Ezio Auditore.

La prima novità, a dirla tutta, non ci stupisce: dopo il buon successo riscosso dai contenuti scaricabili di *Assassin's Creed II* (che su PC abbiamo visto integrati direttamente nella versione da scaffale), gli sviluppatori stanno già lavorando a vari contenuti a pagamento per estendere la nuova avventura. La seconda, meno scontata, è che l'avventura porrà l'accento sul personaggio di Desmond Miles, il quale avrà un nuovo look e rivestirà un ruolo più importante nell'andamento del gioco. A quanto sembra, infatti, ci sarà un grande colpo di scena nel presente, che sarà molto più di una sezione di riposo dalle avventure del passato. Vedremo!

Data di uscita: Inizio 2011
Internet: www.assassinscreed.com

Assassin's Creed: Brotherhood introdurrà una modalità multiplayer, probabile bersaglio di ulteriori contenuti scaricabili.

Strategia

SHOGUN 2: TOTAL WAR

Le guerre del Giappone feudale tornano a essere totali.

Il signore della guerra

Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera per ammirare il filmato di *Shogun 2: Total War*, tratto da una versione pre-Alpha del gioco, ma già assai indicativo della qualità del prodotto finale (istruzioni a pagina 12).

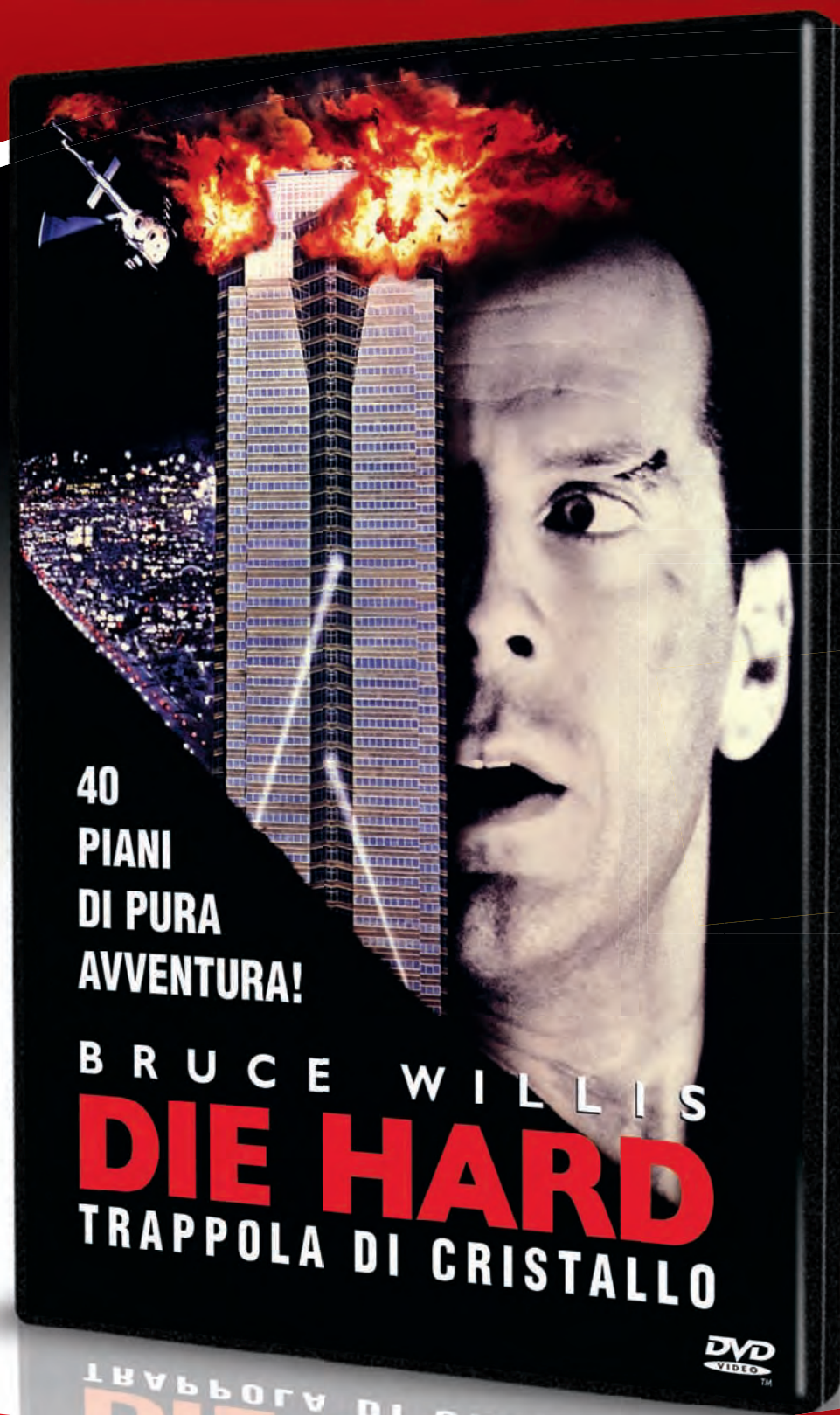
Era il 2000 quando *Shogun: Total War* sbarcò sui nostri hard disk, definendo un nuovo standard per gli strategici ad ambientazione storica.

Da allora, il marchio *Total War*, declinato in tutte le varianti possibili, è diventato una piacevole costante per i condottieri virtuali sparsi per il globo. A dieci anni di distanza, Creative Assembly torna sui suoi passi e ripropone gli scenari medievali nipponici che le hanno portato tanta fortuna. Con tutti gli aggiornamenti del caso, a partire da una grafica che si preannuncia fin d'ora clamorosa. Rispetto ai più recenti *Total War*, da *Empire* a *Napoleon*, in *Shogun 2* ci saranno meno tipi di unità, ma vedremo eserciti ancora più imponenti. Pur se gli ambienti saranno limitati, com'è naturale attendersi da una simile collocazione storico-geografica, le altre novità appaiono già assai promettenti. Si parla di fisica e dinamiche d'impatto rivoluzionate, stagioni mutevoli, nove clan selezionabili, battaglie navali anche a ridosso delle coste e tanto altro. Appuntamento per il 2011 con un altro inevitabile capolavoro.

Data di uscita: 2011
Internet: www.totalwar.com/shogun2

GdR

DRAGON AGE: ANCORA DLC

Dopo il recente *Leliana's Song*, BioWare ha annunciato un nuovo contenuto scaricabile per *Dragon Age*, al momento ancora senza nome. Questa volta, però, non avremo una trama con dialoghi e quest, e ci concentreremo sull'esplorazione di un enorme dungeon, brulicante di mostri e avversari. L'idea è interessante, anche perché per certi versi devia brutalmente dalle abitudini di BioWare. Sarà interessante vedere se si tratterà di un grosso *Diablo*, o se lo spirito "ruolistico" di *Dragon Age* spiccherà anche su tante battaglie.

quando il gioco si fa duro

ABBONATI CON UN CLIC!
Per abbonarti online, apri il lettore QR code del tuo smartphone e inquadra questo codice. Per scoprire come fare, vai a pagina 12

SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmo** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 14 settembre 2010

MasterCard
VISA
Diners Club International
Sprea editori
ITALY

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli sparatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
SINS OF A SOLAR EMPIRE

GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
ALONE IN THE DARK

GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
KING'S BOUNTY THE LEGEND

GMC 165 – Febbraio 2010
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
CLIVE BARKER'S JERICHO

GMC 166 – Marzo 2010
Comanda un esercito pronto a combattere per il destino del mondo!
CODENAME: PANZERS COLD WAR

vai sul sito
www.spreastore.it

GMC 167 – Aprile 2010
Arruolati nelle forze speciali, scontrati con la terribile potenza dell'oscura Alma e sconfiggi la tua P.A.U.R.A!
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

GMC 168 – Maggio 2010
Comanda la tua squadra al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica!
ARMA: ARMED ASSAULT

GMC 169 – Giugno 2010
Un gioco di ruolo d'azione epocale: salva la galassia, al comando della tua squadra d'élite!
MASS EFFECT

GMC 170 – Luglio 2010
Diventa il nuovo campione delle adrenaliniche corse su strada!
NEED FOR SPEED PROSTREET

GMC 171 – Agosto 2010
Lo sparatutto mozzafiato in cui puoi curvare la traiettoria dei proiettili!
WANTED: WEAPONS OF FATE

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire	€ 7,90
	GMC 163 – Natale 2009 – Alone in the Dark	€ 7,90
	GMC 164 – Gennaio 2010 – King's Bounty The Legend	€ 7,90
	GMC 165 – Febbraio 2010 – Clive Barker's Jericho	€ 7,90
	GMC 166 – Marzo 2010 – Codename: Panzers – Cold War	€ 7,90
	GMC 167 – Aprile 2010 – F.E.A.R. 2 - Project Origin	€ 7,90
	GMC 168 – Maggio 2010 – ArmA: Armed Assault	€ 7,90
	GMC 169 – Giugno 2010 – Mass Effect	€ 7,90
	GMC 170 – Luglio 2010 – Need for Speed ProStreet	€ 7,90
	GMC 171 – Agosto 2010 – Wanted: Weapons of Fate	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità	Totale ordine

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it** oppure telefonare allo **02/87158224** tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data______________ Firma del titolare______________________

American Express · Diners Club International · MasterCard · VISA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N°172

ISTANTANEA SU: *WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP*

- **Casa:** BlackBean
- **Sviluppatore:** Milestone
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0
- **Internet:** www.wrcthegame.com
- **Nei Negozi:** 8 ottobre
- **Perché aspettarlo:** Il tipico stile Milestone, ma applicato a un gioco ricco di contenuti. Solo per provare tutte le auto e i tracciati impiegherete parecchie ore. La realizzazione dei circuiti, poi, è impeccabile sotto il profilo della giocabilità.

A volte, si ha l'impressione che le auto siano incollate sui fondali, ma quando si guida ci si dimentica facilmente della cosa.

WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Destra due; dritto; sopra ponte poi in sinistra quattro non tagliare. Avevo detto di NON tagliare!

IL rally è, con tutta probabilità, la disciplina automobilistica più estrema e pericolosa: nonostante le velocità mediamente più basse rispetto ad altre formule, il fatto che si corra su strade comuni rende tutto più rischioso.

Senza contare che l'asfalto è solo uno dei tanti tipi di terreno su cui si deve cimentare un rallista: ci sono anche fango, ghiaia, neve e ghiaccio, spesso anche contemporaneamente sulla stessa tappa, e basta un piccolo errore per finire contro un guardrail, quando va bene. Quando va male, invece, può capitare di cadere da una scarpata o, magari, di centrare in pieno un albero.

Una simile disciplina motoristica si presta molto bene a essere simulata da un videogioco, anche se realizzare un titolo valido non è facile. Il rally è, infatti, uno sport complicato, particolarmente frustrante, che obbliga a rimanere concentrati sulla guida a lungo, con gli occhi fissi sull'orizzonte e le orecchie tese a cogliere ogni indicazione del navigatore, cui ci si deve affidare come farebbe un cieco con il suo cane guida, e non tutti, quando si rilassano davanti al computer, vogliono spendere tutte queste energie.

Trovare un giusto equilibrio fra la difficoltà del rally e le esigenze di giocabilità non è facile, e non tutti gli esperimenti realizzati fino a oggi hanno funzionato. Basti pensare a *Richard Burns Rally*, una vera e propria simulazione che ha messo a dura prova le abilità di molti appassionati: tanto difficile, che è stato snobbato dal grande pubblico, pur rimanendo un punto di riferimento ancora imbattuto per i puristi del realismo. Di contro, ha avuto un enorme successo la serie di *Colin McRae Rally*, ora evolutasi in *DiRT*, che grazie a un approccio più permissivo (ma mai banale) e a una grafica a livelli stellari ha fatto impazzire molti giocatori, e non solo i fan dei titoli di guida.

Non stupisce scoprire, dunque, che *WRC – FIA World Rally Championship*, sviluppato dagli italianissimi ragazzi di Black Bean, si ispira maggiormente alla saga di Codemasters. E se sotto il profilo della grafica e delle modalità di gioco a disposizione *WRC* parte svantaggiato, dobbiamo ammettere che sotto il profilo della giocabilità siamo rimasti piacevolmente colpiti dalla versione preliminare che ci è stata fatta provare.

Ci siamo recati negli studi di Milestone, dove ci è stato fornito un computer equipaggiato come si deve per un simile titolo, quindi dotato di un buon volante Force Feedback. Nonostante si trattasse di una versione ancora acerba, erano già presenti parecchie vetture e, soprattutto, tanti tracciati, che spaziavano dalla Francia, con i suoi difficili tornanti sull'asfalto, alla Svezia, dove bisogna sfidare le insidie del manto stradale ghiacciato, senza tralasciare altri ambienti in cui fango e ghiaia la facevano

I tracciati non sono identici alle controparti reali, ma sono strutturati in modo da ricordare molto gli aspetti tipici di ogni regione del mondo.

NIENTE FRIZIONE O CAMBIO A H

Il terzo pedale e il cambio con Pattern a H non saranno supportati da *WRC*. In parte perché sono effettivamente pochi i giocatori che possiedono simili periferiche, ma anche perché, in ogni caso, le moderne auto da rally usano tutte il cambio sequenziale. In ogni caso, se siete dotati di Logitech G25 o G27, il pomello del cambio può essere impostato per svolgere la funzione del fondamentale freno a mano.

QUANTI GRADI?

Durante la nostra prima sessione di prove speciali con *WRC – FIA World Rally Championship*, il volante Logitech G25 era inchiodato a soli 200 gradi, contro i 900 massimi di rotazione selezionabile. Ne abbiamo discusso con i programmatori, i quali ci hanno spiegato trattarsi di una precisa scelta: per simulare al meglio lo stile di guida dei rallisti, hanno cercato di rendere lo sterzo il più diretto possibile. Naturalmente, poi, ogni giocatore potrà ritoccare linearità e sensibilità per adattare il controller alle proprie esigenze, ma a quanto pare, andare oltre i 200 gradi non apporterà alcun beneficio.

Le vetture a quattro ruote motrici richiedono un minimo di pratica prima di essere domate a dovere: soprattutto nelle prime gare, infatti, bisognerà lottare contro una certa tendenza al sottosterzo.

da padroni. Rispetto alla manciata di circuiti dei vari *SBK* o *Evolution GT*, tanta abbondanza ci ha lasciato positivamente stupiti, anche perché parliamo di oltre 73 tappe, che mediamente si portano a termine in 7 minuti l'una. Come da tradizione Milestone, l'approccio è un misto di arcade e simulazione che cerca di accontentare un po' tutti: l'auto non sarà troppo facile da tenere in pista, soprattutto ai massimi livelli di difficoltà, ma per quanto la danneggiate, sarà sempre possibile arrivare in fondo. Magari le ruote storte faranno tirare verso un lato, e magari il motore non andrà a pieno regime, ma in qualche modo giungerete al traguardo. Se avrete deciso di partecipare a un campionato, questo vi potrà costare delle penalità per le tappe successive: come in ogni rally che si rispetti, avrete solo un certo lasso di tempo entro il quale svolgere eventuali riparazioni, e arrivare con una vettura troppo compromessa vi obbligherà a riparare solo le parti fondamentali, non consentendovi di ripartire al meglio.

"PER QUANTO DANNEGGIATE LA VETTURA, SARÀ SEMPRE POSSIBILE ARRIVARE IN FONDO"

Considerate che, a meno di non essere particolarmente abili, qualche riparazione sarà sempre da mettere in conto: una derapata un po' troppo larga o una frenata più lunga del solito saranno praticamente inevitabili. Non tanto perché sia difficile tenere la quattroruote in pista (anche disabilitando gli aiuti, è possibile essere piuttosto aggressivi con freno e acceleratore): l'impresa consiste nel saper mantenere la linea ideale, perché basterà sbagliare anche di poco per trovarsi una fiancata sfregiata o assistere a uno spettacolare cappottamento. I tracciati di *WRC* si rivelano particolarmente impegnativi, soprattutto a causa dei costanti cambi di pendenza e di campanatura, che non sono affatto semplici da interpretare correttamente. Notevoli le differenze fra una superficie e l'altra, che come prevedibile obbligano i piloti virtuali ad adattare lo stile di guida alla situazione. Se sull'asfalto un tornante può essere agevolmente sfilato con un sapiente tocco del freno a mano, sul ghiaccio o sul fango bisognerà essere molto più cauti, considerata la tendenza della macchina a scivolare, anche di parecchi metri quando si toccano velocità elevate. Ci siamo divertiti ad affrontare

■ I danni saranno rappresentati visivamente e avranno anche una certa influenza sulle prestazioni, ma non sarà possibile distruggere completamente l'auto.

GHIACCIO E FANGO: LA STESSA COSA

Durante la nostra incursione negli studi di Milestone, abbiamo anche avuto modo di chiacchierare con gli sviluppatori su tanti aspetti relativi a *WRC – FIA World Rally Championship*, e sono emerse alcune considerazioni quantomeno curiose. Per esempio, che al contrario di quanto si può ipotizzare, l'aderenza sul ghiaccio non è tanto differente da quella che si ottiene su superfici come la ghiaia, per lo meno quando si utilizzano gli pneumatici adeguati al manto. Ciò è confermato anche dai piloti che hanno fatto consulenza al gioco. *WRC* non vorrà proporsi come punto di riferimento per le simulazioni, ma di sicuro è curato anche in questi particolari.

UN INTERO RALLY: ONLINE

In *WRC – FIA World Rally Championship*, le gare multiplayer non saranno limitate alle sfide su brevi tappe: volendo, si potrà organizzare una competizione più spinta, magari dedicando un pomeriggio a un intero rally o, avendo molto tempo a disposizione, a un intero campionato. L'unico problema è che sembra sarà impossibile salvare la situazione, con la conseguenza che bisognerà farsi tutta una tirata senza mai abbandonare la sessione di gioco.

■ I circuiti svedesi sul ghiaccio sono fra quelli più divertenti.

■ I salti sono insidiosi: prendeteli "male" e pagherete a caro prezzo l'errore.

■ Non può mancare la visuale dal cruscotto: una delle più apprezzate. Peccato per la bassa qualità degli interni, almeno in questa versione preliminare.

■ Pur non volendo imporsi come simulazione, per *WRC* gli sviluppatori hanno contattato parecchi piloti di rally.

i repentini cambi di pendenza che rendevano alcune tappe particolarmente complicate, tanto da obbligarci a seguire con maggior attenzione del solito i provvidenziali consigli del navigatore, che si rivelano fondamentali considerate anche le tante curve cieche.

Abbiamo scorrazzato in lungo e in largo a bordo di potenti Citroen C4, Ford Focus e dell'immancabile Subaru Impreza (ma sono disponibili anche le categorie minori) e, pur non storditi da un dettaglio grafico paragonabile a *DiRT* e privi di una simulazione impeccabile come quella di *Richard Burns Rally*, le prime impressioni sono quelle della guidabilità tipica dei prodotti Milestone, ma finalmente con un numero di contenuti (piste e auto) talmente elevato, da rendere l'esperienza intrigante anche sul lungo termine.

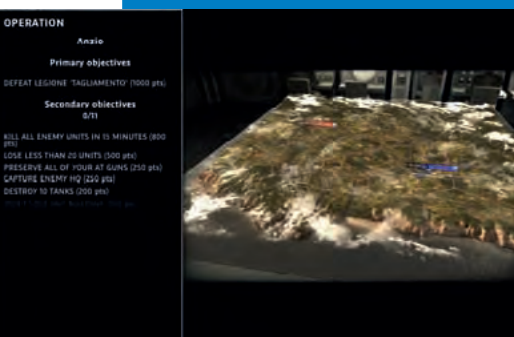
Ci dispiace un po' per l'assenza dell'Intelligenza Artificiale, che è uno dei punti di forza nelle produzioni dello sviluppatore, ma trattandosi di rally non ci si poteva inventare chissà cosa. Sono in ogni caso previste modalità multiplayer, che vanno dalle gare in differita contro i "ghost" a vere e proprie sfide in contemporanea, dove però non sono considerate le collisioni fra i veicoli (proprio come accade con *TrackMania*). Il numero totale dei giocatori in contemporanea è di 16.

Per gli appassionati delle derapate sul fango, la data da segnare sul calendario è, dunque, l'8 di ottobre, giorno in cui *WRC – FIA World Rally Championship* si allineerà sulla linea di partenza dei nostri PC. GIOCHI COMPUTER

FANTASTORIA AL POTERE

R.U.S.E. presenta gli ordini di battaglia di sei nazioni, dal 1939 al 1945: USA, Gran Bretagna, Germania, Italia, Russia e Francia. Le battaglie sono di tre tipi: scenari singoli, operazioni (composte da più scenari collegati) e una lunga campagna caratterizzata da una trama che viene narrata con scene d'intermezzo. Non tutti gli scenari presentati sono realistici: alcuni vedono l'Italia schierata al fianco degli Alleati, altri ci invitano a gestire una Francia che, nel 1942, è assediata da Germania, Italia e Russia (!). Un'operazione particolarmente interessante racconta cosa sarebbe successo se Rommel fosse riuscito a vincere in Nord Africa, continuando la sua lotta privata contro gli Alleati fino al 1945 e oltre. *R.U.S.E.* presenta, inoltre, la tradizionale possibilità di generare battaglie personalizzate per le partite in "skirmish".

Speciali carte consentono di modificare le condizioni della battaglia, come far "sparire" unità alleate o far crollare il morale dei nemici.

In mancanza di ricognizione, le informazioni che riceviamo sul nemico possono essere imprecise e addirittura completamente sbagliate.

R.U.S.E.

Ubisoft prepara uno strategico in tempo reale pieno di astuzie.

LA Seconda Guerra Mondiale e la strategia in tempo reale: un matrimonio, nel mondo del gioco, perfino più comune di quello della velina con il calciatore. Ubisoft, però, pensa che il genere possa avere ancora molto da dire, e con *R.U.S.E.* prova a dimostrare come.

Ambientato nei fatali Anni '40, *R.U.S.E.* è, nelle sue linee essenziali, un classico RTS: i due contendenti (ognuno dei quali rappresenta una delle sei principali nazioni che combatterono nel teatro europeo e nordafricano) parte con un Quartier Generale e un "budget" in dollari (alcuni scenari iniziano, inoltre, con un certo numero di truppe già schierate sul campo). Investendo i propri soldi, il giocatore può erigere strutture che, a loro volta, permettono di costruire mezzi di vario tipo: fanteria, carri leggeri e pesanti, cannoni, artiglieria, aerei e altri. Ogni nazione schiera mezzi a lei appropriati (come i carri Tigre per i tedeschi o i Bersaglieri per gli Italiani), dal costo e dalle prestazioni variabili.

Fin qui nulla di nuovo. *R.U.S.E.*, però, introduce un importante elemento nell'interfaccia con cui tali truppe vengono gestite – una singola variazione alla norma che, però, ha come risultato un grande impatto nella giocabilità e nel "feeling". Le mappe, vaste e graficamente molto belle, possono essere viste a livelli di zoom diversi. Al più ravvicinato si ammirano le unità muoversi e combattere, mentre allontanando lo sguardo queste vengono sostituite da icone posizionate su pile di "dischetti" che ne indicano la consistenza numerica.

"IL GIOCATORE DEVE CONCENTRARSI SULLA MANOVRA E NON SULLA MICROGESTIONE"

Selezionate tali formazioni, con un agile colpo del mouse, il giocatore è libero di indicare loro dove muoversi e attaccare, tracciando sulla mappa grandi frecce che ricordano quelle utilizzate per illustrare le manovre militari nei libri di storia. Il risultato è un'esperienza fluida e immediata, in cui il generale virtuale può concentrarsi sul grande quadro degli eventi pianificando operazioni di vasto respiro e, solo occasionalmente, dedicandosi ad aree specifiche del campo di battaglia.

Le mappe presentano una grande varietà di tipi di terreno che, a loro volta, consentono l'applicazione di tattiche sofisticate come imboscate o movimento nascosto di particolari tipi di truppe; altre opportunità vengono da carte speciali che possono essere giocate, per esempio, per celare la posizione degli alleati (come "Silenzio Radio").

In generale, il gioco sembra progettato per favorire quel tipo di pianificazione che ben si adatta al suo titolo (*R.U.S.E.* può essere tradotto come "finta", "inganno"), con partite che raggiungono il massimo della tensione quando i partecipanti tentano di far credere che siano le macchinazioni del nemico ad avere successo, mentre preparano la propria manovra decisiva.

Se ci saremo ingannati, o se *R.U.S.E.* rappresenterà davvero una ventata d'aria fresca nel genere degli RTS lo sapremo a settembre, quando giungerà nei negozi.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: R.U.S.E.

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Eugen Systems
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://ruse.it.ubi.com
- **Data di uscita:** Settembre 2010
- **Perché aspettarlo:** La varietà delle mappe e dei mezzi, e una veste grafica insolitamente gradevole sono solo due delle ragioni che rendono questo RTS particolarmente interessante. La principale resta il desiderio di porsi nei panni di generali il cui compito non è microgestire ogni unità, ma pianificare al meglio il loro impiego strategico, concentrandosi su finte, assalti improvvisi e... inganni.

UNA PROTEZIONE CHE FA DISCUTERE

Come sistema di protezione contro i pirati, *R.U.S.E.* utilizzerà – ahinoi – lo stesso già incontrato in *The Settlers VII* e *Assassin Creed II*: durante le sue partite, il giocatore dovrà essere costantemente collegato a Internet (vogliamo essere chiari su questo punto: una disconnessione, anche accidentale, porterà all'interruzione del gioco), mentre i suoi salvataggi verranno immagazzinati sui server Ubisoft.

ISTANTANEA SU: *CIVILIZATION V*

- **Casa:** Take 2
- **Sviluppatore:** Firaxis
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB di RAM, scheda 3D 256 MB, 8 GB HD sono i requisiti che apparentemente dovrebbero essere sufficienti per giocare *Civ V* più che decentemente
- **Internet:** www.civilization5.com
- **Nei Negozi:** 24 settembre 2010
- **Perché aspettarlo:** La saga di *Civilization* ci tiene incollati davanti al monitor da vent'anni, e questa ragione sarebbe già più che sufficiente per aspettare il nuovo capitolo con trepidazione. In aggiunta a ciò, *Civ V* porterà con sé delle rivoluzioni e delle evoluzioni uniche e fondamentali, che lo renderanno drammaticamente diverso dal quarto capitolo.

Le città-stato vi attaccheranno tutte insieme se avrete un atteggiamento troppo aggressivo nei loro confronti. A volte, sembra che abbiano un network magico di comunicazione, dato che reagiscono città molto lontane tra loro.

Ora esiste un livello di "felicità globale" di tutto l'impero, e non più una situazione diversa per ogni città.

SID A VAPORE

Civilization V è intimamente legato a Steam, il sistema di digital download di Valve. Anche se comprerete il gioco nei negozi, dovrete comunque legarlo al vostro account Steam, o crearne uno nuovo se non lo avete già. Steam provvederà ad aggiornare automaticamente *Civ V*, in modo che su tutti i computer del mondo su cui è installato sia presente esattamente la stessa versione, favorendo quindi il multiplayer. Tuttavia, ciò vuol dire anche che dovrete quasi sicuramente scaricare corposi aggiornamenti, quindi vi consigliamo di acquistare il gioco solo se disponete di una connessione a Banda Larga. Naturalmente, saranno presenti gli Steam Achievement!

CIVILIZATION V

GMC prova in anteprima il nuovo *Civilization V* e Paolo Paglianti ci racconta cosa vuol dire avere nuovamente un regno per palcoscenico.

LEADER E SUPERPOTERI

Al momento, sono presenti in *Civilization V* 18 nazioni, ognuna guidata da uno specifico leader. Scegliendo una nazione, godrete di un particolare bonus, e avrete almeno un'unità "speciale", unica per quello stato. Eccone alcune:

USA – Washington
Il "Destino manifesto" fa sì che tutte le unità militari "vedano" una casella in più rispetto ai nemici. In più, gli americani dispongono sia dell'unità speciale Minuteman (un fuciliere un po' più forte), sia del B-17.

Aztechi – Montezuma
Usando i Sacrifici dei prigionieri, gli

NEGLI ultimi dieci anni, il mondo dei videogiochi è cambiato parecchio. Se prendiamo uno sparatutto o un gioco di ruolo del 2000 e li paragoniamo a *Dragon Age* o *Borderlands*, le differenze visive e strutturali sono evidenti.

Gli appassionati di strategia, invece, sono abituati a differenze meno palesi, ma non per questo meno epocali. Ed è proprio sulle piccole, geniali differenze che si gioca tutto *Civilization V*, pensato da Sid Meier, realizzato dal suo team di Firaxis e ormai di prossima uscita.

Il nostro primo impero in *Civilization V* è quello greco, guidato da Alessandro Magno: l'interfaccia per "predisporre" la partita è molto approfondita, e permette di scegliere tra otto diversi livelli di difficoltà. È possibile scegliere le dimensioni della mappa, il numero di giocatori controllati dal computer, la presenza di insediamenti barbari e in che età iniziare il gioco – per esempio, è consentito iniziare in epoca "moderna" o "futura", con unità e conoscenze scientifiche avanzatissime. Un'interessante opzione permette di comprimere o dilatare la durata delle varie età (classica, rinascimentale, e via dicendo): sommando tutte queste opzioni, è possibile giocare una partita che dura tre pomeriggi o una che dura quindici giorni, impegnandosi quotidianamente. Per chi non vuole perdersi in mille opzioni, d'altro canto, c'è sempre l'opportunità di scegliere il livello di difficoltà e poi lasciar scegliere casualmente tutto al PC.

Come in tutti i *Civilization*, l'inizio del gioco è sempre simile: un guerriero e un settler, il primo per difendere ed esplorare, il secondo per fondare la prima città del glorioso impero – nel nostro caso, Atene. Il mondo di gioco è decisamente più raffinato dal punto di vista grafico, e in 1920x1200 con supporto DirectX 11 è una gioia per gli occhi, anche se non stiamo parlando di un FPS; è facile accorgersi che la mappa è ora divisa in esagoni anziché quadrati, una differenza molto importante come sa chiunque giochi con i boardgame. Reduci da 10 anni di *Civilization*, abbiamo costruito la capitale sulla costa, in un punto difeso dalle montagne e con un bel fiume nelle vicinanze. Un paio di cavalli e un giacimento d'oro erano altrettanto vicini, e ci è sembrato un inizio promettente.

Abbiamo poi dedicato la prima manciata di turni all'esplorazione del territorio: abbiamo scoperto un paio d'insediamenti barbarici, che abbiamo distrutto non appena

■ Sono presenti le "personalità" – grandi generali, inventori, artisti – che possono costruire installazioni speciali o iniziare una nuova "età dell'oro".

EDIZIONE DA COLLEZIONISTI

Il 23 settembre uscirà anche la versione da collezionisti di *Civ V*, come succede spesso per i giochi molto attesi. Nella "Special Edition", troverete un DVD con un "Dietro le scene" in Firaxis, un art book da ben 176 pagine, due CD con la colonna sonora e 5 miniature (non colorate) che rappresentano le diverse "età" di un'unità di *Civilization V*, per esempio: guerriero – spadaccino – fuciliere – paracadutista – mech. Le miniature sono della Reaper (**www.reapermini.com**).

■ Non esiste un singolo sistema politico, ma delle "politiche sociali" che potrete adottare: ognuna ha un effetto benefico sul vostro impero, come un costo minore di produzione o un'efficacia maggiore delle unità.

ne abbiamo avuto le forze, e incontrato la prima città-stato: sono un'innovazione di *Civilization V* e rappresentano delle mini-civiltà che hanno un solo obiettivo, ovvero far fiorire l'unica loro città. Non espanderanno mai troppo i propri confini, non fonderanno altre città – al limite raderanno al suolo quelle nemiche troppo vicine. L'interazione con queste nuove entità è molto interessante, dato che presto il vostro impero sarà nettamente più potente di ogni singola città-stato, e la tentazione di annetterle con la forza sarà fortissima. Tuttavia, scoprirete presto che esistono parecchie città-stato, che creano tra loro un'alleanza naturale. Se ne attaccate troppe, alla fine tutte si rivolteranno contro di voi, creando non pochi grattacapi.

Naturalmente, è possibile dar vita a delle alleanze con queste città-stato: spesso, vi proporranno delle "missioni" (come distruggere un insediamento barbarico nei loro pressi, oppure costruire una determinata meraviglia), e se riuscirete a completarle, scoprirete che una città-stato alleata può aiutarvi dichiarando guerra a un comune nemico, oppure regalandovi delle unità militari.

Nel frattempo, Atene costruisce diversi edifici: l'albero delle costruzioni, soprattutto all'inizio del gioco, è molto simile agli altri *Civ*, ma consigliamo ai giocatori veterani di prestare attenzione alle nuove funzioni e caratteristiche delle strutture, che sono leggermente diverse rispetto al passato. Soprattutto, parecchie meraviglie

"È ANCORA IL BUON VECCHIO *CIV* DA: UN TURNO E POI SMETTO"

garantiscono un granaio o un monumento in tutte le città presenti e future del vostro impero, quindi a volte è meglio impegnarsi per qualche turno in più, ma ricevere benefici maggiori.

Fatalmente, prima o poi, incontrerete un altro impero: il suo leader sarà fortemente caratterizzato, e potrete aspettarvi che Bismarck sia impaziente di espandersi a vostre spese, oppure che Elisabetta pensi più al commercio. Tuttavia, ogni situazione e ogni partita fanno storia a sé, quindi capiteranno situazioni "strane", come un Gandhi guerrafondaio.

Quando si tratterà di combattere sul serio, scoprirete la rivoluzione più significativa di *Civilization V*: ogni esagono di *Civ V* è in grado di ospitare una sola unità. Niente più "pile" da otto unità, con la fanteria meccanizzata che difende e il tank che attacca, che rendevano virtualmente impossibili le guerre dopo il periodo rinascimentale. Dovrete muovere il vostro esercito rispettando questa regola, pensando prima a quale unità finirà davanti al nemico e quale dovrà arrivare in seconda linea, per supportarlo con il tiro (come artiglieria o arcieri). Ed è una rivoluzione senza dubbio bene accetta, perché permette ai giocatori di combattere anche nel periodo moderno, e introduce un nuovo livello tattico, più simile ai wargame, che prima spesso era vanificato da una corsa alla produzione sfrenata di unità. Oltretutto, è molto difficile costruire decine di unità, perché spesso richiedono delle risorse speciali, e non se ne avranno mai troppe.

Civilization V è un nuovo mondo da esplorare, che segue le regole principali della gloriosa saga di Sid Meier, ma al tempo stesso introduce delle novità sensibili e interessanti, che lo rendono a tutti gli effetti un gioco diverso dagli episodi precedenti, senza tradirne lo spirito. E sì, è ancora il buon vecchio *Civ* da "un turno e poi smetto", e sono le tre di mattina. GIOCHI COMPUTER

Aztechi aumentano la Cultura a ogni unità nemica uccisa. Possono schierare il Guerriero Giaguaro (un guerriero evoluto) e la struttura dei giardini galleggianti.

Cina – Wu-Zetian
L'Arte della Guerra permette ai Cinesi di creare un "grande generale" molto più frequentemente di tutti i loro concorrenti. Possono creare il Chu-Ko-Nu (un balestriere più forte).

Egitto – Ramsete II
Essendo Costruttori di Monumenti, la produzione delle Meraviglie in Egitto dispone di un bonus del 25% nella costruzione. Hanno, poi, il Carro da Guerra (un carro arciere più potente) e le Tombe.

Inghilterra – Elisabetta
Tutte le unità navali inglesi muoveranno di due caselle in più rispetto alla norma. Elisabetta può inoltre creare l'Arciere con Arco Lungo e la Nave di Linea.

Germania – Bismarck
Il celebre Furore Teutonico fa sì che distruggendo un'unità di Barbari dentro un loro accampamento, ci sia il 50% di possibilità che l'unità si aggiunga al nostro esercito. Le unità speciali sono il Lanzichenecco e il Panzer.

Grecia – Alessandro Magno
La Lega delle Città Stato fa sì che l'influenza sulle Città Stato migliori del doppio e peggiori della metà rispetto alla norma. Le unità sono gli Eteri (cavalleria da carica) e, naturalmente, la Falange.

Giappone – Oda Nobunaga
Il Bushido dà a tutte le unità giapponesi la possibilità di combattere sempre a piena potenza, anche se pesantemente ferite. Possono schierare l'immancabile Samurai e lo Zero (un caccia più potente della norma).

Roma – Cesare Augusto
La grandezza di Roma fa sì che innalzare un edificio già presente nella capitale costi il 25% in meno di produzione. Le unità speciali sono la Balista (artiglieria) e la mitica Legione!

CIVILTÀ IN MOVIMENTO

Dopo aver aperto il lettore QR code del vostro smartphone, inquadrate il codice riportato qui sotto con la fotocamera per gustare il filmato di *Civilization V* (istruzioni a pagina 12).

ISTANTANEA SU: *WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM*

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, connessione a Internet
- **Internet:** www.wow-europe.com
- **Nei Negozi:** Fine 2010
- **Perché aspettarlo:** Questa espansione, a differenza delle altre, si occupa anche di migliorare il "vecchio mondo", aggiungendo due nuove razze carismatiche e apportando sostanziali novità a meccaniche importanti relative a classi e attributi. Da quanto visto in questa fase Beta, *Cataclysm* sembra all'altezza delle aspettative.

Uno dei miglioramenti grafici più significativi introdotti con *Cataclysm* riguarda l'acqua.

Azshara diventa una zona di basso livello, un vero e proprio cantiere affidato alle mani(ne) dei Goblin.

TALENTI

I Talenti, parte fondamentale per la progressione di ogni personaggio, hanno subito grandi modifiche in *Cataclysm*. Prima di tutto, una volta raggiunto il livello 10, il gioco chiede di compiere una scelta, specializzandosi in uno dei tre rami disponibili per ogni classe. Questi rami sono ora più snelli, realtà che si riflette nel numero di punti ottenuti, sceso a uno ogni due livelli. Non si tratta di cambiamenti di poco conto, in quanto i talenti rappresentano il cuore di ogni personaggio e sono, da sempre, fonte di animate discussioni in gioco e sui forum. Subiranno sicuramente ulteriori sostanziali modifiche da qui alla pubblicazione dell'espansione, ma la via intrapresa da Blizzard verso una semplificazione del sistema sembra ben ponderata.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Un Cataclisma capace di migliorare le cose? Sì, è possibile.

Ci sono case di sviluppo che godono di fama universale. Blizzard è una di queste. Abituata a macinare record, ha letteralmente conquistato milioni di giocatori (oltre ai vecchi fan) grazie a *World of Warcraft*, un MMORPG che vanta ormai una mole di contenuti di tutto rispetto.

Sono passati sei lunghi anni da quando il mondo di Azeroth aprì le porte ai giocatori e le due espansioni, *The Burning Crusade* e *Wrath of the Lich King*, hanno regolarmente donato nuova linfa vitale a un titolo che viene comunque aggiornato frequentemente tramite corpose patch. *Cataclysm*, la terza espansione, è attesa per la fine di quest'anno e fin dal suo annuncio si è rivelata come qualcosa di diverso, in un certo senso. In passato, si sono visti nuovi continenti e i classici dieci livelli aggiuntivi, con tanto di istanze dedicate a gruppi e raid. Con *Cataclysm*, Blizzard ha pensato bene di ridare importanza al "vecchio mondo", ormai abbandonato e considerato un semplice passaggio obbligato per far progredire nuovi personaggi verso il fulcro del gioco, spostato un po' più avanti a ogni espansione.
La Beta di *World of Warcraft: Cataclysm* è cominciata recentemente, e abbiamo avuto modo di provare con mano alcuni dei nuovi contenuti sviluppati dalla software house americana. Prima di tutto, vanno nominate le due nuove razze giocabili, i Goblin per l'Orda e i Worgen per l'Alleanza: entrambe cominciano la propria avventura nelle rispettive zone iniziali, anch'esse nuove di zecca. Balza subito all'occhio l'estrema cura riposta da Blizzard nel confezionare missioni che vanno oltre le ormai abusate "uccidi un certo numero di cinghiali". Ecco, quindi, che i primi livelli giocati con un goblin sono un misto di viaggi in automobile in una cittadina frutto dell'ingegno di questa simpatica razza, sperimentazioni di marchingegni tutt'altro che sicuri e discese a rotta di collo a bordo di instabili aeroplani, il tutto condito da una squisita ironia e una storia da seguire.

I primi 13 livelli trascorsi fra la rigogliosa flora della nuova zona iniziale dei Goblin, prima di imbarcarsi per Orgrimmar, sono stati, insomma, uno spasso. La capitale degli Orchi è un ottimo esempio da citare per illustrare i cambiamenti avvenuti nel "vecchio mondo", rimodellato da un cataclisma causato dal ritorno in scena di Deathwing. Orgrimmar (così come Stormwind) è cambiata, sia graficamente, sia a livello strutturale, con nuovi PNG (Personaggi Non Giocanti) e un aspetto più "massiccio" e imponente, che noterete non appena vi avvicinerete all'entrata posta in Durotar. Ma i cambiamenti sono visibili in tutte le zone del mondo di Azeroth, a partire dal grande canyon colmo di lava che solca i Barrens, fino ad Azshara, ora estremamente

Durante i primi livelli nei panni di un Goblin, ogni giocatore ha un bel bolide nel proprio inventario.

PHASING

Grazie alla tecnica chiamata Phasing, gli sviluppatori hanno realizzato missioni dinamiche e decisamente più spettacolari rispetto al passato. È possibile ammirare tutto ciò già nelle nuove zone iniziali di Goblin e Worgen. Per esempio, svolgendo le missioni delle Lost Isles, il territorio muterà drasticamente durante le fasi della storia, in tempo reale, donando all'esperienza di gioco un'atmosfera emozionante.

FASE BETA

Nel momento in cui scriviamo, la Beta di *World of Warcraft: Cataclysm* viene aggiornata frequentemente. Siamo ancora lontani dalla perfezione e con la cancellazione di una delle novità annunciate per *Cataclysm*, Path of the Titans, Blizzard ha dimostrato di essere in fase di valutazione per diversi aspetti dell'espansione. Da qui a fine anno i cambiamenti saranno numerosi e non mancheremo di aggiornarvi sulla situazione.

diversa: è diventata una zona di basso livello, attraversata dalle curiose strade costruite dai Goblin e più simile a un grande cantiere a cielo aperto, affidato ai nuovi alleati dell'Orda.

Viaggiando con una cavalcatura volante (ora utilizzabile anche nel vecchio mondo), abbiamo osservato tutto il lavoro di fino svolto da Blizzard per donare nuova linfa vitale a zone che sembravano ormai appartenenti al passato di *World of Warcraft*; opera che dà una motivazione in più a quei giocatori che, magari, hanno appeso le armi al chiodo dopo aver "ripulito" Blackwing Lair, Ahn'Qiraj e Naxxramas, o semplicemente a chi ha una passione sfrenata per gli "Alt" (i personaggi alternativi a quello principale), a ritornare e iniziare una nuova avventura.

Per ricominciare in modo originale non ci sono solo le nuove razze. In *Cataclysm* è possibile creare un Paladino Tauren, o un Prete Gnomo, per fare un paio di esempi; nuove combinazioni precedentemente

Il cataclisma ha modificato significativamente anche Kalimdor: i Barrens non sono più gli stessi.

"I PRIMI 13 LIVELLI TRASCORSI NELLA NUOVA ZONA INIZIALE DEI GOBLIN SONO STATI UNO SPASSO"

solo immaginate e discusse sui forum della Grande Rete. Non mancano, inoltre, modifiche anche sostanziali alle classi: giocando la Beta abbiamo creato un Hunter, proprio per osservare un paio dei cambiamenti più significativi. Questa classe, infatti, non si basa più sull'utilizzo del Mana, ma sfrutta una meccanica tutta sua, come i Warrior e i Rogue: una barra del Focus che viene consumata dalle abilità e si rigenera di un tot ogni secondo. A ulteriore dimostrazione dell'ambizione di Blizzard, ovvero rifinire ogni aspetto del gioco eliminando gli elementi tediosi per promuovere il divertimento, ecco poi che la necessità di rifornirsi continuamente di frecce e pallottole è stata completamente eliminata: le armi non utilizzano più le munizioni. Citare i cambiamenti implementati per tutte le classi è impossibile, ma questi due esempi dovrebbero essere sufficienti a comprendere la portata delle novità.

Naturalmente, queste ultime comprendono contenuti anche per giocatori di livello 80, che potranno progredire di ulteriori 5 livelli visitando zone come Mount Hyjal, Uldum, Vashj'ir e altre ancora. Giungendo proprio a Vashj'ir dal porto di Orgrimmar (a bordo di una nave che regala qualche sorriso), abbiamo ammirato una delle aree forse più curiose e peculiari di questa espansione: vi farà letteralmente trattenere il fiato, completando missioni ed esplorandone ogni anfratto costantemente in immersione.

Contenere tutte le novità in sole due pagine è un'impresa ardua, ma Giochi per il Mio Computer non mancherà di tenervi aggiornati su una Beta che è lontana dal potersi definire completa. Nel momento in cui scriviamo, Blizzard è al lavoro per migliorare *World of Warcraft: Cataclysm*, in modo da offrire, speriamo, un Cataclisma degno di tale nome.

GIOCHI COMPUTER

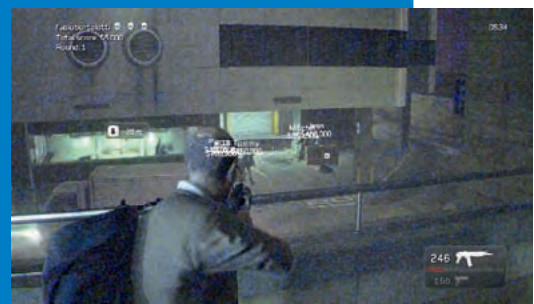
ISTANTANEA SU: *KANE & LYNCH 2 DOG DAYS*

- **Casa:** Square Enix
- **Sviluppatore:** IO Interactive
- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Requisiti di sistema:** Processore dual core, scheda 3D 256 MB, 2 GB RAM
- **Internet:** www.kaneandlynch.com
- **Nei Negozi:** 20 agosto
- **Perché aspettarlo:** Per vivere un'avventura violenta e spregiudicata, con uno stile da B-movie.

Il gusto per le inquadrature pesca a piene mani dai classici dei film d'azione.

Ecco l'effetto di censura a mosaico: un piccolo tocco che rende ancora più credibile lo stile adottato.

COME IN SALA GIOCHI

Oltre alla campagna principale e al multiplayer, *Kane & Lynch 2: Dog Days* prevede una divertente modalità arcade. Si tratta, in buona sostanza, di una versione per giocatore singolo di una modalità multiplayer, nella quale bisogna collaborare (o tradire) i propri alleati per accumulare il maggior numero di soldi possibile. Il tutto, naturalmente, viene reso costantemente più difficile da ondate di nemici sempre più forti. Non c'è da gridare al capolavoro, ma è senza dubbio una valida aggiunta al pacchetto.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

La vita da cani dei due antieroi più sboccati del mondo dei videogiochi.

SALVATAGGI

Il gioco salva automaticamente, ma la distribuzione dei checkpoint è piuttosto generosa. La salute, inoltre, si rigenera automaticamente, quindi il livello di difficoltà è alla portata di tutti. Alcuni, però, lo troveranno troppo facile.

IL primo *Kane & Lynch: Dead Men* era un titolo ambizioso, che puntava coraggiosamente a un'evoluzione del videogioco in direzione cinematografica.

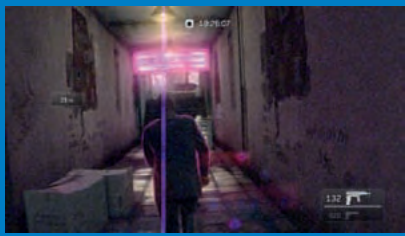
L'idea era di unire un classico sparatutto in terza persona a una storia in stile Quentin Tarantino, quasi da B-movie, affiancando la giocabilità a precise scelte di regia, con sequenze e inquadrature prese di peso dalle pellicole d'azione. Il tutto era condito con i dialoghi più volgari che le nostre caste orecchie abbiano mai udito, ma purtroppo il pacchetto si rivelava estremamente carente dal punto di vista della giocabilità. *Kane & Lynch* voleva essere uno sparatutto, ma si basava su un sistema di copertura scomodo e poco funzionale, che insieme alla scarsa Intelligenza Artificiale nemica rendeva l'esperienza noiosa e poco gradevole. Restava solo la trama, a patto che piacesse il genere, ma tirando le somme, l'esperimento di Eidos e IO Interactive era un mezzo buco nell'acqua, di gran lunga al di sotto delle aspettative.

Ora quei due pazzi criminali di Kane e Lynch ci riprovano, ripartendo da una "tranquilla" missione a Shanghai, nella quale "tutto sarebbe andato liscio". Naturalmente, i nostri eroi si trovano rapidamente invischiati in una situazione spinosa, vedendosi costretti a fuggire da metà della malavita locale e dalle forze dell'ordine, proprio come ai vecchi tempi. Il primo impatto riconferma lo stile del primo episodio, estremizzandolo in tutti i sensi. Le inquadrature sono instabili e ballerine, come se fossero riprese da una steadicam (le cineprese usate nei film per fare riprese in movimento), e la grana dell'immagine riproduce quella di una pellicola di bassa qualità. Una patina di imperfezioni viene applicata per sporcare l'immagine, e le luci creano bizzarri riflessi e rifrazioni, che danno l'idea di riprese fatte con dispositivi di bassa qualità. Uno stile grafico audace, impreziosito da decine di dettagli, come il classico mosaico di pixel per censurare le nudità. Il tutto si rivela un'ottima controparte ai dialoghi, che come da copione sono ancora i più indecenti e volgari del panorama videoludico attuale. E non solo: *Kane & Lynch 2: Dog Days* è un titolo spregiudicato e immorale, nel quale è possibile esibirsi in atti di violenza gratuita anche contro civili e persone indifese, per il puro gusto di farlo. La narrazione e la trama non sono da meno, con scene estremamente violente e un ritmo vivace, scandito da flashback e inquadrature inquietanti. È uno stile netto e definito, che amerete o odierete, senza vie di mezzo. A prescindere dal

Se vi piace il genere, le ambientazioni sono davvero ben realizzate.

TRAILER SU SMARTPHONE
Inquadrate questo codice dopo aver lanciato il lettore di QR code del vostro smartphone, e visualizzate il trailer dedicato alla dimensione multiplayer di *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Scoprite come a pagina 12.

SPORCO E VOLGARE

Ecco un ottimo esempio dello stile grafico di *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Una tavolozza di colori saturi aggredisce la cinepresa con le sue tinte, e le luci allagano lo schermo con strani effetti di rifrazione. Da vicino, inoltre, si nota anche la grana della pellicola, volutamente piena d'imperfezioni.
Il risultato è di grande effetto, ma alla lunga alcuni potrebbero stancarsi, desiderando un'opzione per attivare la grafica normale (che, per la cronaca, non c'è).

I nemici, ancora una volta, non brillano per la loro intelligenza.

"È UN GIOCO SPREGIUDICATO E IMMORALE"

gradimento soggettivo, però, bisogna dare atto a IO Interactive che il lavoro svolto è eccellente, e che il risultato spicca su molti altri titoli usciti di recente, almeno a livello estetico.

Parlando di giocabilità, invece, ci sono ancora molti piccoli difetti da sistemare. Non fraintendeteci, bastano i primi cinque minuti per capire che *Dog Days* rappresenta un grande miglioramento rispetto a *Dead Men*, ma in questa fase le meccaniche da sparatutto ci sono sembrate ancora imprecise e poco confortevoli. L'idea di base è la solita: ci muoveremo nei panni di Lynch, costantemente aiutati dall'amico Kane, utilizzando una visuale in terza persona e un sistema di fuoco e copertura in tutto e per tutto simile a quelli cui siamo abituati. Con un tasto ci si mette al riparo, con un altro ci si sporge per mirare, e con un altro ancora si preme il grilletto.
Un classico, certo, ma l'esecuzione è tutto fuorché impeccabile, specie per quel che riguarda i movimenti per uscire dalla copertura: premendo l'apposito tasto, spesso ci si trova nella posizione sbagliata, e si ha la sensazione che il tempismo degli spostamenti sia calcolato male.
Le sparatorie, dunque, risultano legnose, poco naturali, e in ultima analisi meno piacevoli di quanto potrebbero essere. Il problema, ancora una volta, è peggiorato dall'Intelligenza Artificiale, che pur non essendo ai livelli del primo *Kane & Lynch* si rivela ancora carente e ripetitiva. I nemici sono molto statici e, a volte, mirano in maniera così poco sensata, che non si capisce dove siano. Solitamente, quando non si vede un nemico per distrazione, si finisce rapidamente tra le braccia di un Game Over, mentre in *Dog Days* ci è capitato più di una volta di perdere qualche minuto per cercare quell'ultimo scagnozzo, nascosto dietro qualche cassa, che ci impediva di passare al checkpoint successivo. La difficoltà non era sopravvivere ai suoi colpi, ma trovarlo... un brutto segno, insomma.

Si tratta di problemi risolvibili, per carità, ma considerando l'avvicinarsi della data d'uscita temiamo che il grosso delle meccaniche e del codice siano già definiti e poco modificabili. Se così fosse, *Kane & Lynch 2: Dog Days* sarà uno sparatutto piacevole, più bello del suo predecessore, ma non al livello dell'agguerrita concorrenza. La speranza, naturalmente, è che IO Interactive riesca a stupirci con un grande salvataggio all'ultimo momento, proprio come in un film d'azione.

GIOCHI COMPUTER

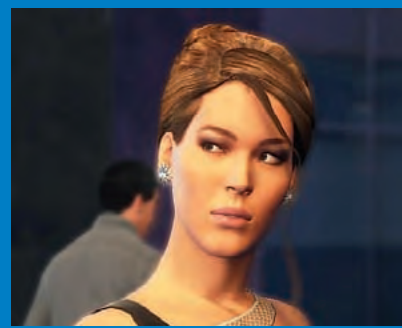
Oltre a sparare, capiterà spesso di menare le mani in sezioni con un approccio stealth. Non aspettatevi, però, uno *Splinter Cell*: l'azione sarà tutto.

Un agente segreto al servizio di Sua Maestà non può che guidare un'auto inglese. E vi viene in mente qualcosa migliore di una Aston Martin?

ISTANTANEA SU: *007: BLOOD STONE*

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Bizarre Creations
- **Genere:** Azione/guida
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** http://bloodstonegame.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** È impossibile rimanere insensibili al carisma di 007, per non parlare del fascino delle sue compagne d'avventure. In questa missione, poi, l'accento sarà posto anche sulle sezioni di guida, a bordo di motoscafi o di ammalianti Aston Martin, e sapere che lo sviluppo è affidato a Bizarre Creations ci fa ben sperare.

LA NUOVA BOND GIRL

Quando si ha a che fare con un nuovo film di 007, fra gli aspetti che più attirano l'attenzione del grande pubblico ci sono sicuramente l'auto che guiderà il protagonista e, forse ancora più importante, la nuova Bond Girl. Nel caso di *007: Blood Stone*, non esiste una pellicola cui ispirarsi, ma ciò non ha fermato Activision Blizzard, che per il ruolo dell'affascinante "spalla" femminile di James Bond ha scelto Joss Stone. L'avvenente cantante inglese ha prestato il suo corpo e il suo viso, scansionati e perfettamente riprodotti nel gioco, ma anche la sua voce: sarà lei, infatti, a interpretare la canzone "I'll take it all", composta dalla Stone insieme a David Stewart degli Eurythmics.

007: BLOOD STONE

James Bond torna sullo schermo, anche se solo per gioco.

IL fenomeno James Bond ci segue dal dopoguerra. Il primo romanzo di Ian Fleming dedicato all'agente segreto di Sua Maestà con licenza di uccidere è stato pubblicato nel 1953 (si trattava di "Casinò Royale"), mentre 9 anni dopo, nel 1962, Bond fa la sua prima comparsa al cinema con "Licenza di Uccidere", interpretato da uno strepitoso Sean Connery.

Bisogna poi aspettare altri vent'anni per potersi godere la prima incarnazione videoludica, chiamata con ben poca fantasia *James Bond 007*, che ha visto la luce su PC e console a 8-bit come l'Atari 2600, il Colecovision e il Commodore 64. È passata tanta acqua sotto i ponti e, a oggi, sono uscite decine di pellicole e una marea di videogiochi su vari formati dedicati alla spia britannica. L'ultimo è *007: Blood Stone*, che debutterà verso la fine dell'anno e che, probabilmente, è il gioco ispirato a Bond ad aver visto il budget più elevato. E questo anche senza ispirarsi ad alcuna pellicola in particolare: Activision Blizzard non ha badato a spese pur di accaparrarsi attori famosi, fra cui Daniel Craig, che presterà volto e voce a 007, e la bella cantante Joss Stone, che oltre a esibirsi in una delle canzoni della colonna sonora, presta viso e corpo alla nuova compagna dell'agente segreto.

Activision Blizzard ha puntato molto anche sul team di sviluppo, che, dopo *Quantum of Solace*, è stato cambiato: un addio ai ragazzi di Treyarch, concentrati su *Call of Duty*, e un ben arrivato a Bizarre Creations,

Considerando che lo sviluppatore è Bizarre, è naturale aspettarsi delle sezioni di guida strepitose.

MODALITÀ CONCENTRAZIONE

Come ormai fanno parecchi titoli, anche in *007: Blood Stone* esiste una particolare modalità di fuoco, attivabile dopo aver riempito un indicatore (che si caricherà a ogni avversario eliminato). A quel punto, basterà premere un tasto per entrare in una sorta di bullet time: tutto si muoverà al rallentatore e potrete selezionare i vostri bersagli. Togliete il dito dal tasto e il protagonista eliminerà i nemici indicati con precisi colpi alla testa.

POTERE ALLA SCENEGGIATURA

Spesso, ci si lamenta delle trame dei videogiochi, che troppo frequentemente risultano banali o mal raccontate. Forse, *007: Blood Stone* potrebbe rappresentare un'eccezione: la sceneggiatura è stata affidata a Bruce Feirstein, che non è certo l'ultimo arrivato. Ha infatti lavorato sulla sceneggiatura del film "007: GoldenEye" e, successivamente, a quella di "007: Il Domani Non Muore Mai", per contribuire, infine, a "007: Il Mondo Non Basta". E non è nemmeno a digiuno di videogiochi, se consideriamo che ha già lavorato in passato con Electronic Arts per lo sviluppo di *James Bond 007: Everything or Nothing,* gioco uscito nel 2004 su console.

un nome forse non notissimo a chi gioca solo su PC, ma che farà rizzare le antenne a chi possiede una Xbox. Bizarre è, infatti, lo studio noto per la saga automobilistica *Project Gotham Racing*, che da anni è uno dei cavalli di battaglia della console Microsoft. Su PC, invece, li ricordiamo per *The Club* e per l'essenziale quanto eccellente *Geometry Wars*.

Da quanto abbiamo avuto modo di vedere, lo schema di gioco di *007: Blood Stone* non si discosta troppo da quello di *Quantum of Solace*. È, quindi, uno sparatutto caratterizzato dall'ormai immancabile sistema di coperture e da un approccio che può essere "energico" o un po' più stealth, secondo le preferenze. Non bisogna aspettarsi, però, uno *Splinter Cell*: se si fanno scattare allarmi o si viene scoperti, non finirà la partita, né si incorrerà in drammatiche penalizzazioni, escludendo il fatto di doversi impegnare un po' di più nel togliere di mezzo gli avversari ormai in allerta (magari ricorrendo non solo alle armi da fuoco, ma anche a qualche sonoro cazzotto, che è sempre spettacolare).

Non va sottovalutato, inoltre, che Bizarre è famosa per i giochi di guida, non certo per gli sparatutto. Ricordiamoci anche che nella maggior parte dei film di Bond c'è almeno una scena dove una vettura spettacolare (spesso una Aston Martin) sfreccia a velocità folle inseguita da uno o più cattivi. Facendo due più due, è facile intuire che tra uno scontro corpo a corpo e qualche colpo di mitra dovremo affrontare delle sezioni di guida, che sembrano grandiose. Abbiamo assistito a delle rocambolesche fughe sulla splendida Aston Martin DBS, ma anche a bordo di un potente motoscafo, e in quest'ultimo caso il protagonista non si limitava a guidare, ma doveva anche preoccuparsi di sparare come un dannato per farsi strada fra le barche e per seminare "elegantemente" i suoi inseguitori. Saranno presenti anche ulteriori veicoli, ma per ora i ragazzi di Bizarre hanno preferito mantenere il riserbo, lasciandoci capire che probabilmente apprezzeremo ciò che hanno in serbo per *007: Blood Stone*.

Comunque vada, possiamo dire che graficamente il lavoro è all'altezza delle aspettative, soprattutto durante le sezioni di guida che, nella loro natura sfacciatamente arcade, risultano incredibilmente spettacolari, sia quando si è dietro un volante, sia quando si controlla un motoscafo. Una rapida occhiata al menu delle opzioni ci ha fatto intravedere anche la presenza di una o più modalità multiplayer, modalità sulle quali i programmatori hanno detto di puntare molto, ma, come di consueto, hanno preferito non svelare ancora tutte le loro carte.

Per scoprire cosa ci riservano le modalità online, dovremo attendere sino a questo autunno, quando *007: Blood Stone* sarà sugli scaffali dei negozi.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *F1 2010*

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Nei Negozi:** settembre 2010
- **Perché aspettarlo:** Escludendo i Mod, è da anni che su PC non si vede un gioco ufficiale dedicato al mondo della Formula 1. Finalmente, l'attesa è finita, e il fatto che a occuparsene sia Codemasters, che nei giochi di corse non ci ha mai deluso, non può che esaltarci. Quello che abbiamo visto è tecnicamente stupefacente, e non mancano ottimi spunti per la giocabilità.

Non abbiamo mai visto una pioggia tanto ben realizzata in un gioco di guida: per la prima volta, speriamo di affrontare molte gare sul bagnato.

Non che sull'asciutto la qualità non sia elevata, sia chiaro: anche il pubblico sulle tribune è curato all'inverosimile.

ANTHONY DAVIDSON: UN BREVE PROFILO

Se, per i giochi di rally, Codemasters si è affidata ai consigli di Colin McRae e Ken Block, per la Formula 1 è stato scelto un pilota forse meno noto, ma non certo privo di esperienza con queste potenti monoposto. Anthony Davidson ha esordito del 2002, disputando due Gran Premi con la Minardi, per poi lavorare come collaudatore e pilota di riserva della BAR. Nel 2007, ha ottenuto un "sedile" ufficiale nella scuderia Super Aguri, per poi diventare terzo pilota e collaudatore della Brawn GP nel 2008.

F1 2010

Codemasters ci dà l'opportunità di stravolgere la classifica del mondiale 2010!

IL 2010 non si sta dimostrando un anno da ricordare per i ferraristi: nonostante le buone prestazioni delle monoposto di Maranello, la sfortuna da un lato e alcune discutibili decisioni della direzione di gara stanno minando la possibilità di vincere il campionato.

E se, come noi, avete passato più di un week-end lanciando strali per le sorti delle rosse, sicuramente non vedrete l'ora di poter aggiustare il tutto, anche se solo per gioco. Questa opportunità arriva da Codemasters, che dopo *DiRT* e *GRID* ha aggiornato l'Ego engine e lo ha adattato alle vetture a ruote scoperte. Il risultato è *F1 2010*, il gioco di guida più spettacolare che ci sia mai capitato di vedere, almeno dal punto di vista grafico: ci eravamo esaltati per l'HDR, per l'eccellente motore fisico e per lo spettacolare audio delle precedenti produzioni di Codemasters, ma stavolta gli inglesi si sono superati, andando a riprodurre in maniera certosina non solo gli elementi tipici di una gara (auto e tracciati), ma anche tutto il saporito contorno. Per fare un esempio, la vostra carriera inizierà con una conferenza stampa, che altro non è se non un geniale menu: tramite le vostre risposte selezionerete il vostro stile di guida fra una serie di sfumature che passano dall'arcade puro (tutti gli aiuti attivati, compresa la frenata automatica) alla simulazione più accurata.

A questo punto, potrete iniziare la vostra carriera nel mondo della F1, nel tentativo di ottenere il titolo iridato. Se ci riuscirete, le soddisfazioni non mancheranno, già a partire dalle prime gare. Una volta concluso un Gran Premio, infatti, non vi limiterete a leggere una schermata di congratulazioni e a cliccare sul tasto "prossima gara": dovrete affrontare i giornalisti che si accalcheranno attorno a voi per ottenere qualche dichiarazione e, se riuscirete a raggiungere il podio, vi godrete in prima persona tutta la spettacolare premiazione. Praticamente, si tratta di una notevole evoluzione del sistema di menu già anticipato nei precedenti giochi motoristici di Codemasters.

Passando agli aspetti più tecnici, l'attenzione per i tanti particolari non mancherà di colpire chi è affascinato dalla Formula 1: il grip della pista cambierà in continuazione, risultando inferiore al di fuori della traiettoria ideale, e le condizioni atmosferiche potranno variare in ogni

Si distinguono nettamente il battistrada dello pneumatico e le singole gocce d'acqua sulla scocca.

Almeno nel gioco, avremo la possibilità di risollevare le sorti della nostra amata Ferrari.

PARCHEGGIO ALL'ORA DI PUNTA

Uno degli aspetti più ammalianti, in *F1 2010*, è rappresentato dalle soste ai box, che, per quanto abbiamo potuto vedere, sono uno spettacolo più unico che raro. Nei giochi di guida apparsi fino a oggi, la sosta per il cambio gomme era quasi una noiosa necessità, anche per la realizzazione grafica che, il più delle volte, mostrava una pista vuota e un omino con il tipico lecca lecca o, nelle migliori situazioni, quattro meccanici attorno alla vettura. In *F1 2010* tutto è come lo vedrebbe un pilota di Formula Uno: un "caos ordinato" di persone che corrono, si agitano e cambiano gomme e musetto a una monoposto in pochi attimi. E non saranno solo i vostri meccanici, sia chiaro: saranno sempre visibili tutti i tecnici di tutte le scuderie. Uno spettacolo da non perdere.

UNA LUNGA CARRIERA

Fra le varie opzioni di gioco, non manca la possibilità di disputare una gara veloce, dedicarsi a un intero week-end (prove libere, qualifiche, warm-up e gara vera e propria), oppure lanciarsi nella carriera, che al contrario di quanto si pensa non è limitata a un solo campionato, ma si snoderà fra 3, 5 o addirittura 7 stagioni di F1: quanto basta per partire dalla gavetta con le scuderie minori e, successivamente, guadagnare il titolo iridato dopo essere stati ingaggiati da un team più forte. Possibilmente con i colori rossi e una lunga tradizione motoristica.

CONFERENZE STAMPA: NON SOLO UN VEZZO

Rispondere ai giornalisti dopo le gare non è solamente un modo di avvicinare il giocatore all'affascinante circo della Formula 1, ma è un fondamentale elemento della giocabilità. Bastano le paroline giuste per far inferocire il pilota avversario, che magari commetterà qualche errore per il nervosismo, o qualche critica al team, che non ha lavorato bene sull'assetto o sugli sviluppi dell'auto, in modo da spronarlo a rendere di più nella gara successiva. E non ci si limiterà a interagire con giornalisti e ingegneri: la comunicazione si estenderà anche agli altri piloti e ai propri fan. Chissà se si potranno invitare a cena anche le bellissime race queen...

"IL GRIP DELLA PISTA CAMBIERÀ IN CONTINUAZIONE"

istante, magari obbligandovi a cambiare la strategia di sosta ai box. E prendere una decisione non sarà banale: se vengono giù due gocce d'acqua avrà senso fermarsi a fare il cambio degli pneumatici, quando magari in un paio di giri splenderà nuovamente il sole? Naturalmente, mentre pensate a tutto questo dovrete preoccuparvi di tenere l'auto in pista, e a 300 all'ora non sarà certo facile, a livelli elevati di difficoltà. Soprattutto se piove, quando il grip diminuirà notevolmente appena metterete le gomme fuori dalla traiettoria segnata da chi vi precede (sempre che non siate al comando, ovviamente). Fra le tante finezze di *F1 2010*, ci ha colpito particolarmente la necessità di tenere d'occhio la temperatura dei freni nei tracciati caratterizzati da curve lente precedute da veloci rettilinei, quando l'impianto frenante è tirato al limite. A tal proposito, i programmatori ci segnalano che i più esperti potranno anche decidere di uscire leggermente dalla traiettoria "asciutta" e sfruttare il bagnato per ridurre le temperature dei freni e degli pneumatici.

La qualità, sotto questo profilo, dovrebbe essere garantita dai consulenti tecnici che Codemasters ha deciso di ingaggiare per questa impresa, che spaziano dai team di F1 ai produttori delle gomme, senza tralasciare un pilota vero (come da tradizione dello sviluppatore inglese), che ogni settimana si mette al volante virtuale per aiutare i programmatori a ritoccare il sistema di controllo, in modo da renderlo il più vicino possibile alla realtà. Se in passato Codemasters si è avvalsa di nomi del calibro di Colin McRae e Ken Block, questa volta la scelta è caduta su Anthony Davidson, ex pilota di Formula 1 ora collaudatore.
Fino a questo momento non abbiamo citato il multiplayer, ma è sottinteso che sarà una componente fondamentale del gioco. Purtroppo, non si potrà organizzare una gara al completo, con tutti e 24 i piloti, ma si sarà limitati a soli 12 giocatori, che comunque sono sufficienti a posizionare sulla griglia di partenza tutte le scuderie. Durante la presentazione di *F1 2010*, abbiamo anche avuto modo di fare qualche giro in pista, rimanendo affascinati dalla vettura e dal potente rombo del motore, ma a causa di un volante decisamente inadeguato, è difficile capire sino a che punto si possa spingere la simulazione. Sicuramente, se avete apprezzato i precedenti titoli a sfondo automobilistico di Codemaster, vi troverete a vostro agio: piloti tenaci, vetture che si sfasciano a ogni contatto e tanta giocabilità.

Bisognerà aspettare settembre per capire se, al livello di simulazione estrema, *F1 2010* potrà soddisfare i palati dei piloti virtuali più impallinati con il realismo.

GIOCHI COMPUTER

The Sims Medieval

Quando EA annunciò che il nuovo capitolo della serie *The Sims* sarebbe stato ambientato nel Medioevo, tutta la comunità degli appassionati si mise in agitazione. Veramente il nuovo titolo della serie avrebbe abbandonato case e palazzi per villaggi e castelli? **Vincenzo Beretta**, sparato da una balista, centra il quartier generale di EA a Redwood Shores, in California, e, tra una giostra medievale e una statua di Giovanna d'Arco, inizia a fare conoscenza con gli antenati delle nostre creature virtuali preferite.

CARTA DI IDENTITA'

- **Genere:** Simulatore di vita
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA
- **Data di uscita:** Inizio 2011
- **Internet:** www.TheSimsMedieval.com
- **Segni particolari:** Quella di *The Sims* è una delle serie di videogiochi di maggior successo di tutti i tempi. Creati da Will Wright (autore di classici come *SimCity*) per la sua etichetta Maxis, i Sims sono ora passati sotto l'egida di EA. Dopo che Wright ha abbandonato la sua società "natia" per fondare Stupid Fun Club (definito: "Un luogo in cui pensare a nuove forme di divertimento), la gestione della serie è passata a Rod Humble. Malgrado comprenda, tra PC e console, ormai innumerevoli titoli, *The Sims: Medieval* segna la prima volta in cui gli omini virtuali abbandonano la nostra realtà contemporanea.

Il mega-quartier generale galattico di EA a Redwood Shores (poco a sud di San Francisco, in California) non è una reggia, ma poco ci manca – soprattutto considerando lo spettacolo che la società ha organizzato per dipendenti e giornalisti in occasione della presentazione ufficiale di *The Sims: Medieval*.

Pranzi a tema, padiglioni colorati e un grande torneo (messo in piedi da una società specializzata in manifestazioni storiche) completo di giostre, duelli alla spada e belle dame. Un grande divertimento per tutti (in particolare per i dipendenti EA, che hanno festeggiato la giornata staccando dal lavoro per qualche ora e portando i loro bambini a vedere i cavalieri in armatura scintillante) e che, senza dubbio, ci ha messo nello spirito giusto per gettare il primo sguardo al nuovo gioco (oltre a farci domandare cosa accada nei corridoi di Redwood Shores quando presentano *Dead Space*).

AL TEMPO DEI CASTELLI

The Sims: Medieval rappresenta, nelle parole dei progettisti, "la prima incursione dei Sims nel tempo e nello spazio", lasciando intuire in modo titillante che ce ne saranno altre. Il gioco è completamente "stand alone", ovvero non necessiterà di *The Sims 3* (ne utilizza comunque una versione più sofisticata del motore grafico), ma neppure potrà essere combinato con la versione "moderna" del simulatore di vita. Non che questo sia un difetto. "Per noi, l'elemento più importante di *Medieval* è riuscire a trasmettere ai giocatori un senso del tempo e del luogo in cui entreranno virtualmente", afferma EA. "In un certo senso, possiamo perfino dire che il gioco non sarà una semplice trasposizione di *The Sims* nel Medioevo, ma un titolo che si avvale delle potenzialità del titolo creato da Will Wright per presentare i dilemmi e le problematiche quotidiane dei nostri antenati".

La prima e più importante differenza rispetto a *The Sims* è che in *Medieval* non gestiremo una famiglia, ma un intero regno. Il gioco, dunque, si colloca a metà tra un simulatore di vita, un GdR e un gestionale storico. I singoli personaggi saranno ancora importanti, ma il nostro compito sarà amministrarne le vite e sfruttarne i talenti in modo adeguato, così che cooperino nel modo migliore per raggiungere l'Ambizione finale del nostro regno. Tale Ambizione viene definita all'inizio di ogni partita e scelta dal giocatore da una lista di quelle disponibili (EA pensa che, in totale, saranno circa una dozzina). Queste vanno da propositi nobili e pacifici (eliminare completamente le malattie) a intenti meno nobili e pacifici (conquistare tutti i territori circostanti) a finalità di nobiltà e pacifismo medi (diventare il regno più "magico" di tutti).

In base all'Ambizione scelta, i sudditi dovranno intraprendere e completare una serie di missioni di varia difficoltà e importanza – nelle quali, come detto, il giocatore dovrà coordinare al meglio i loro talenti specifici. All'inizio della partita il nostro dominio sarà composto da un piccolo nucleo di edifici-base, ma, completando tali missioni, si otterranno quantità variabili di denaro e "punti-regno", con i quali acquistare edifici nuovi e meglio arredati – migliorando così le prestazioni dei Sims al nostro comando.

PROFESSIONE: EROE

È importante notare che il giocatore non dovrà preoccuparsi di gestire *tutti* gli abitanti del proprio regno (richiesta che renderebbe l'esperienza complessa e ingiocabile). La maggior parte dei cittadini e cortigiani comuni verrà gestita dall'Intelligenza Artificiale, che si preoccuperà di condurre le loro vite quotidiane in modo realistico (e basato sui ritmi di vita medievali, che erano diversi dai nostri). Al nostro comando avremo "Sim-Eroi" fortemente caratterizzati, in modo particolare dalla loro professione, ma, nella tradizione di *The Sims* anche da "tratti" psicologici. Due di essi saranno (più o meno) positivi, mentre, sulla falsariga dei poemi cavallereschi, ogni Eroe avrà anche un "difetto

PERCHÉ IL MEDIOEVO?

Sono state principalmente due le considerazioni che hanno spinto EA ad ambientare nei secoli bui europei la prima incursione dei Sims nella Storia. La prima è l'interesse tradizionalmente mostrato dalla comunità per questa epoca, con la creazione, per i tre capitoli della saga, di innumerevoli contenuti a sfondo medievale: castelli, abiti, arredamenti, acconciature e così via. In secondo luogo, i Sims hanno nell'Europa uno dei propri mercati più importanti; al tempo stesso, la storia passata del Vecchio Continente ha sempre acceso l'immaginazione dei nostri cugini d'Oltreoceano. È indubbiamente un buon segno per EA che quando le prime notizie su un possibile *The Sims: Medieval* sono filtrate in Rete, gli appassionati abbiano espresso pressoché all'unanimità la loro approvazione.

I SIMS NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Rod Humble, attuale responsabile della serie di *The Sims*, ha rivelato che *Medieval* sarà solo il primo titolo a portare i Sims in tempi e luoghi lontani dalla realtà contemporanea. "In realtà, la mia prima idea era stata di iniziare con *Sims: Cavernicoli*", ci ha confessato, "ma nessun'altro è stato d'accordo". Mentre Humble non ha rilasciato dichiarazioni ufficiali sul futuro di questi "spin-off", ha lasciato cadere qualche indizio citando titoli del passato che gli sono particolarmente piaciuti, come *Space Colony* (ambientato su una stazione spaziale) o *Europa 1400: The Guild* (che mette il giocatore nei panni di un "cittadino" del primo Rinascimento).

LIBRI ILLUSTRATI

Per la grafica di *The Sims: Medieval* i progettisti si sono ispirati a quei libri illustrati per ragazzi che mostrano la vita delle persone in un certo tempo e/o luogo (come, per l'appunto, l'epoca dei castelli o quella delle navi a vela). Selezionando un edificio ne faremo "scomparire" una parete, e potremo ammirare le attività quotidiane di ci abita. In particolare, rispetto a *The Sims 3* il punto di vista mostrerà più piani allo stesso tempo (immaginatevi di guardare all'interno di un palazzo dopo averne resa invisibile la facciata) permettendo di osservare "contemporaneamente" le vite dei suoi abitanti. Il Re, dopo aver governato dalla sala del trono, si recherà a cenare, quindi salirà a dormire nelle proprie stanze; nel frattempo lì accanto osserveremo servi e cuochi preparare il banchetto nelle cucine, cavalieri allenarsi nell'uso delle armi e così via.

Potremo seguire i praticanti di ogni professione nella loro vita quotidiana.

IL MESTIERE DELLE ARMI...

... E delle magie, delle erbe, del governo... *The Sims: Medieval* presenta dieci possibili professioni per i nostri Sim-Eroi e ogni carriera può essere intrapresa indifferentemente da maschi e femmine. Esse includono Re, Bardo, Cavaliere, Fabbro, Mercante, Sensale, Mago, Prete Giacobiano, Prete Peteriano e Spia. Ogni professione sarà più o meno adatta a intraprendere le varie imprese necessarie per raggiungere l'Ambizione del regno. In più, sono previste numerose professioni per i Personaggi Non Giocanti, come contadino, cuoco, allevatore e altre. I vari mestieri richiedono ingredienti e materie prime (come le erbe per le cure medicinali), che dovranno essere raccolte con un sistema simile a quello delle "collezioni" di *The Sims 3*.
È interessante notare come le figure dei Maghi implichino la presenza nel gioco di un elemento sovrannaturale. EA si è lasciata sfuggire che, una volta guadagnato il necessario livello di esperienza, questi personaggi arriveranno a gestire poteri anche notevoli, come la possibilità di scagliare palle di fuoco!

Più gli Eroi del nostro regno andranno d'accordo, più sarà facile fare fronte alle emergenze.

fatale". Questo tallone d'Achille, però, potrà, con l'esperienza, essere d'aiuto per il Sim nella sua crescita psicologica e trasformarsi in un "pregio epico".

Gli Eroi sono dunque inviati in quest che vanno dallo sconfiggere il drago a un più prosaico (e, si spera, piacevole), "fare figli". Molte missioni, come visto, dipendono dall'obiettivo strategico che abbiamo scelto per il regno, ma altre verranno generate casualmente e simuleranno quel genere di sciagure che rendevano interessante la vita dei nostri antenati, come pestilenze e carestie. Le quest vengono "raccolte" in un apposito diario e, in base alla natura e all'importanza, saranno più o meno urgenti. Il compito del giocatore è, ogni volta che desidera affrontare un'impresa, selezionare una coppia di eroi dotati di talenti appropriati e utilizzarli per completare un elenco di sotto-obiettivi, ognuno necessario per la buona riuscita dell'impresa.
Come in un GdR, durante le loro avventure i Sim-Eroi

> "Non gestiremo una sola famiglia, ma un'intera corte e i suoi eroi"

guadagnano esperienza, che a sua volta si traduce in abilità migliori e nella conseguente maggiore probabilità di riuscire nelle imprese più difficili. Sarà illogico attendersi che il nostro cavaliere di prima nomina sia in grado di sconfiggere un drago, ma in compenso egli o ella avrà l'opportunità di farsi le ossa affrontando conigli mannari. Inoltre, come abbiamo visto, le quest eseguite con successo portano in premio anche la possibilità di migliorare le infrastrutture del regno, per esempio comprando un laboratorio alchimistico meglio equipaggiato per la nostra Maga e migliorandone, così, la produttività. Altre opzioni includono l'acquisto di nuovi edifici, che a loro volta sbloccano Sim-Eroi addizionali.

ANNALI DI VITA

Un fatto interessante è che ogni Sim-Eroe, dal Re all'ultimo arrivato, oltre alla sciagura di turno deve anche pensare agli impegni della vita quotidiana. Nell'esempio mostratoci da EA, la Sensale del regno (un'antenata dei moderni medici) oltre a preoccuparsi di preparare un antidoto per il veleno che sta uccidendo il Re doveva anche dedicarsi ai malati che si presentavano nel suo studio.

Un Sim che non assolve i propri impegni viene dapprima "ammonito", quindi condannato a una punizione minore (come la gogna) e, se continua irresponsabilmente a non dare il proprio contributo pubblico alla vita del regno, imprigionato per un

SPIRITUALISMO ANTICO

Nella vita medievale, la religione aveva un'importanza fondamentale ed EA non ha voluto trascurare questo aspetto. Per evitare controversie, però, i progettisti di *The Sims: Medieval* hanno optato per una versione più stilizzata della vita spirituale in questi secoli. Il regno è costruito sulle rovine di una civiltà più antica, e dalla venerazione di statue e altri elementi simbolici tramandati dalla tradizione sono nate due chiese. Per quanto abbiamo potuto intuire, una è più vicina alla Chiesa tradizionale, mentre l'altra s'ispira alla vita frugale dei monaci. La loro importanza varierà in base all'Ambizione del regno e ad altri fattori. Inoltre, i personaggi potranno decidere la propria affiliazione religiosa, o anche decidere di privilegiare valori più "terreni".

■ Le "tecniche mediche avanzate" disponibili includeranno pozioni e sanguisughe.

SIM-EROI SU MISURA

Ogni Sim-Eroe potrà essere personalizzato attraverso una schermata di creazione mutuata da quella analoga di *The Sims 3*. In più, alla comunità verrà offerta la consueta possibilità di creare contenuti addizionali attraverso un'utility apposita. Non si tratterà della stessa già incontrata nel terzo capitolo, ma di una versione leggermente modificata, in modo da garantire che gli autori rispettino lo spirito dell'epoca (niente lanciamissili a testata nucleare tattica per i nostri cavalieri, dunque). Per il momento, EA non ha chiarito come questi contenuti verranno distribuiti in Rete, e se per *Medieval* sarà disponibile un servizio simile all'Exchange di *The Sims 3*.

■ Architetture e costumi si ispirano a una versione "idealizzata" del Medioevo, che include anche forti connotazioni rinascimentali.

periodo di tempo più o meno lungo. Ciò, all'atto pratico, sottrae temporaneamente un Eroe dal nostro controllo, rendendo così più difficile per noi assemblare la "squadra giusta" per le missioni successive. Il giocatore potrà, in ogni caso, a tratti compiere delle "scelte strategiche" per quanto riguarda la risoluzione delle quest. Se, per esempio, un Re malato indebolisce tutto il regno, oltre a curarlo potremo considerare, come soluzione alternativa, di ucciderlo, affrontando tribolazioni di tipo diverso.

Come abbiamo visto, *The Sims: Medieval* richiede di seguire le vite di più Sims coordinandone i talenti. In compenso, la necessità di microgestirne la quotidianità sarà inferiore. Ogni Sim-Eroe avrà solo due necessità da soddisfare: Energia e Fame; a queste, naturalmente, si aggiungono gli obblighi della sua professione. In più, la parte "acquista ed espandi" del gioco riguarderà edifici e strutture, ma non i loro arredamenti specifici. I giocatori potranno sostituire la mobilia predefinita con altre creazioni di loro scelta, ma non troveremo, per dire, un catalogo di sedici letti reali ognuno con una diversa importanza. Importanti rimangono, in compenso, le relazioni tra i Sims, e non solo nel caso che una quest imponga di fare figli! Se due Eroi si odiano, infatti, gestire la loro collaborazione sarà assai più complicato. In ogni caso, EA non desidera mettere il giocatore "sotto pressione", in quanto ciò andrebbe contro allo spirito libero e aperto di *The Sims*. I progettisti calcolano che, per completare ogni Ambizione saranno necessarie circa trenta ore di gioco, ma sarà anche possibile ignorare, entro certi limiti, la necessità di completare le quest e, semplicemente, godersi una simulazione della vita medievale.

Parlando delle condizioni ambientali, ci saranno cicli giorno-notte (che, in quest'epoca, scandiscono i ritmi quotidiani più di quanto accada oggi) e i Sims avranno figli e invecchieranno. A differenza di *The Sims 3*, però, non sarà possibile, in una partita, andare oltre "una generazione": i nuovi nati potranno al massimo raggiungere l'età pre-adolescenziale, mentre la morte dei Sims adulti potrà avvenire solo in seguito a disgrazie ed eventi sfortunati. Al momento, EA non si è invece sbilanciata sulla presenza o meno delle stagioni (un altro elemento fondamentale nella quotidianità di questo periodo).

IL MONDO INTORNO

La versione di *The Sims: Medieval* presentata a Redwood Shores era ancora in Alpha, quindi molti elementi della giocabilità non erano ancora stati implementati, e li abbiamo ricavati dalle nostre interviste con i creatori. Intorno all'area principale del castello e della sua corte, comunque, ci saranno altre zone, come un villaggio (ove dimora la maggior parte dei "villici") e una foresta ricca di erbe, mostri e misteri. Il gioco gestirà gli eventi che accadono in queste aree non sotto il nostro controllo, coordinandoli con la vita del nostro centro fortificato: per esempio, gli abitanti del villaggio che lavorano nella corte giungeranno al mattino e torneranno alle loro case la sera. Inoltre, tali aree saranno importanti per le quest, anche se, nelle parole di EA "non interagiremo molto con esse: saranno, come concezione, più simili ai luoghi di lavoro di *The Sims 3*".

Electronic Arts ci ha mostrato un gioco che, partendo da solide basi, cerca di espandersi non solo nel tempo, ma per potenzialità e giocabilità. L'insieme è *estremamente* stimolante, e non solo per quanto visto, ma anche – pur se sembrerà prematuro – come potenzialità. Per esempio, *The Sims: Medieval* non prevederà una parte multiplayer, ma è facile vedere come le basi per un simile sviluppo siano già state gettate (basti pensare a questo: due regni in competizione per raggiungere per primo la propria Ambizione, e in cui spie, bardi e altri personaggi vengono inviati a creare e contro-creare guai all'avversario). Se tale armamentario di idee permetterà ai Sims di sopravvivere ai secoli bui lo sapremo all'inizio del prossimo anno, quando il gioco uscirà dalla macchina del tempo per assediare gli scaffali.

GIOCHI COMPUTER

Darkspore

In un universo parallelo, in un'epoca disperata, la galassia è stata contaminata da agenti mutageni sfuggiti al controllo dei loro creatori. Il risultato è stato l'avvento di terrificanti creature note come Darkspore. Solo un pugno di eroi si frappone tra i mostri e il totale controllo del creato. Ma... stiamo veramente parlando del buffo e fumettoso universo di *Spore*? **Vincenzo Beretta**, portato dal vento, riferisce dagli studi di Maxis a Emeryville, California.

MUTAZIONI COMUNITARIE

Uno dei punti di forza di *Spore* era il libero scambio delle creature realizzate dai membri della comunità. Lo stesso avverrà in *Darkspore*: potremo distribuire in Rete i nostri eroi personalizzati, scambiarli con altri giocatori (anche qui, un po' come le carte nei giochi di carte collezionabili) e perfino creare "cattivi". Maxis pensa, infatti, di organizzare regolarmente concorsi in cui i partecipanti sono invitati a progettare avversari per i giocatori, e i migliori verranno quindi inseriti in *Darkspore*.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** GdR/Azione
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Data di uscita:** Febbraio 2011
- **Internet:** www.darkspore.com
- **Giochi precedenti:** Maxis studio esiste, se non da sempre, quantomeno dagli "anni ruggenti" dei videogiochi. Al grande successo di *SimCity* (da cui nacque un'intera serie di titoli) fecero seguito *SimEarth*, *SimLife* e numerosi altri "simulatori di vita e dintorni" – fino al colossale successo di *The Sims* (giunto alla terza versione) e al recente *Spore*.

GLI studi di Maxis sono situati nella regione di San Francisco, a Emeryville, appena a nord di Oakland.

I grattacieli della bella città californiana svettano appena al di là della baia, ma qui la vita è molto meno frenetica: vie tranquille, costeggiate da alberi e bassi edifici moderni circondati da giardini. È in questa cornice che il nuovo titolo della serie *Spore* viene rivelato al mondo, e la prima cosa che i progettisti di Maxis vogliono sottolineare è che non si tratta né di un'espansione, né di uno "spin-off". *DarkSpore* è un titolo completamente a sé stante che, pur mutuando alcuni elementi-chiave dal "simulatore di evoluzione" di Maxis, si svolge in un universo parallelo, ben distinto e governato da regole proprie: una scelta che, tra le altre cose, ne influenza in modo determinante la giocabilità.

L'ORRORE DEL PASSATO

L'ambientazione di *Darkspore* si presenta subito cupa e nichilista (alla sceneggiatura hanno partecipato alcuni degli autori di *Mass Effect*, il GdR di fantascienza di BioWare). Per molti secoli, una razza nota solo come Crogenitori ha viaggiato per la galassia utilizzando le sue avanzate conoscenze nel campo del DNA per modificare le razze incontrate e scavare più a fondo nei misteri della vita. Tutte le informazioni raccolte dalle loro astronavi venivano trasmesse a un computer centrale ed esistevano cinque tipi di alterazioni del DNA.

Come è facile immaginare, progetti di questo tipo sono destinati a finire male. Inizialmente, le procedure dei Crogenitori produssero Armi Viventi: creature eroiche dotate di poteri straordinari. Quando, però, gli scienziati, nel tentativo di rendere le Armi Viventi ancora più potenti, scoprirono i segreti del DNA Esponenziale (E-DNA) le cose sfuggirono al controllo. L'E-DNA si rivelò instabile e produsse terrificanti mutazioni. Questi orrori, noti come Darkspore, fuggirono dai laboratori in cui erano stati creati e iniziarono a diffondersi per la galassia. A questo punto, i Crogenitori si spaccavano in più fazioni in base alla loro idea su come risolvere il problema: alcuni si battevano per trovare un modo di stabilizzare l'E-DNA, altri volevano la sua distruzione, altri ancora (una minoranza) intendevano sperimentare gli effetti dell'E-DNA sul DNA dei Crogenitori stessi, nella speranza di scoprire una via più rapida verso la stabilità. All'atto pratico, il risultato fu una guerra totale che ebbe l'unica conseguenza di lasciare la galassia sotto il dominio dei Darkspore.

DIAVOLI GENETICI

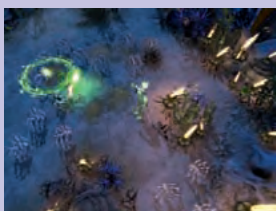
Fin dal primo impatto, *Darkspore* si distacca radicalmente dal suo "ispiratore" *Spore*.
La veste grafica "cybergotico-nichilista" ricorda, per esempio, *StarCraft*, e non certo i paffuti organismi del precedente gioco. In realtà, è *Diablo* il titolo di cui, se ci permettete la battuta, i creativi di Maxis hanno clonato le basi del DNA.

Darkspore è, essenzialmente, un GdR d'azione pensato per le partite online. Può essere affrontato anche da un giocatore singolo, ma la sua struttura favorisce, come vedremo, sia la cooperazione tra più giocatori, sia la sfida intellettuale derivante dal riuscire a "progettare geneticamente" le creature più potenti.

La trama di *Darkspore* inizia, dopo i fatti raccontati, con un pugno di Armi Viventi che decide di intraprendere la difficile impresa di riconquistare la galassia. Tale proposito richiede il completamento di una serie di mappe (chiamate "pianeti") costellate di avversari di varia natura e difficoltà, nonché dotati di diversi poteri. Ogni giocatore si muove per la mappa cercando di completare il livello, eliminando quanti più nemici possibile grazie a un saggio utilizzo delle sue abilità offensive e difensive.

Ma se, in questo, *Darkspore* ricalca la struttura classica del GdR d'azione, le cose si fanno immediatamente più interessanti quando si nota che il giocatore ha in realtà sotto il proprio controllo una squadra di tre Armi Viventi, ognuna caratterizzata individualmente. L'eroe controllato sulla mappa in un certo momento rimane sempre uno solo, ma è consentito passare fluidamente

LEFT 4 SPORE

I progettisti di *Darkspore* hanno tratto ispirazione dal grande successo di Valve, *Left 4 Dead*, per la gestione delle mappe, dei nemici, e del variare dinamico del livello di sfida in ogni partita. Proprio come in *L4D*, un "regista virtuale" analizzerà le capacità degli eroi e il talento mostrato dai giocatori fino a un certo momento, e modificherà in tempo reale il tipo e la quantità degli avversari che compongono le "ondate" successive. Anche le mappe, pur avendo una topografia fissa, possono essere attraversate seguendo percorsi più lunghi e perigliosi o più brevi e relativamente semplici; il "regista", posizionando oculatamente alcuni elementi del paesaggio, convoglierà gli eroi verso gli uni o gli altri, modificando ulteriormente il livello di sfida.

NEMICI E BOSS

Lungi dall'essere creature ululanti e decerebrate, i nemici che incontreremo in *Darkspore* avranno una struttura gerarchica ben precisa. Molti di loro saranno organizzati in plotoni di "soldati di linea" comandati da un tenente. Quest'ultimo rappresenta una sorta di mini-boss, duro da abbattere, ma la cui sconfitta causerà una marcata perdita di coordinazione negli attacchi dei suoi sottoposti. Uccidere nemici, inoltre, aumenterà il valore di una barra speciale chiamata Overdrive. Al termine di ogni livello ci attende il boss finale che non solo sarà tostissimo da fare fuori, ma che potremo sperare di abbattere *solo* se il nostro valore di Overdrive avrà raggiunto il 100%.

Le creature che manipolano i poteri "Plasmagenetici" controllano fulmini e fuoco.

L'azione, quando esplode, è frenetica, con nemici che attaccano rapidamente da ogni direzione.

Particolari nemici possono imprigionare senza scampo gli eroi; l'unica soluzione è un alleato che li sconfigga.

"Il DNA di *Darkspore* è *Diablo* unito all'editor di creature di *Spore*"

dall'uno all'altro in ogni momento, in base alla necessità e ai poteri più utili alla situazione tattica specifica – un po' come avveniva con gli eroi fantasy di *Trine*. Inoltre, le squadre a essere schierate su ogni pianeta sono due, e la loro composizione non deve essere necessariamente la stessa: al contrario, è proprio la ricerca del corretto mix di Armi Viventi, nonché della perfetta coordinazione tattica delle loro abilità specifiche la chiave per il successo del gioco.

Tale necessità viene ulteriormente complicata dal fatto che la natura di ogni pianeta e dei suoi avversari cambia di missione in missione. E se, nelle partite in single player, la seconda squadra verrà gestita dall'Intelligenza Artificiale, è facile intuire perché la maggiore soddisfazione si otterrà quando a coordinarsi e combattere insieme a noi sarà un amico (Maxis ha accennato alla possibilità, nelle partite online, di cooperare con un massimo di altri tre giocatori).

IL LABORATORIO DEGLI EROI

Malgrado le radicali differenze, *Darkspore* importa da *Spore* un elemento fondamentale: l'editor di creature. Veste grafica a parte, infatti, il motore che gestisce la creazione e l'evoluzione degli "eroi geneticamente modificati" è praticamente lo stesso.

Uccidendo i nemici durante le battaglie sui pianeti, il giocatore può raccogliere, come ricompensa, "parti del corpo" (ovvero, armi biotecnologiche innestabili nei nostri eroi) e DNA; tra una missione e l'altra, utilizzando l'editor, sarà la volta di "montare" le prime utilizzando come moneta corrente il secondo. Ciò condurrà alla creazione di eroi sempre più personalizzati, sia nelle abilità, sia visivamente.
Anche in questa fase, per Maxis l'elemento più importante resta la varietà nelle possibilità di personalizzazione. Innanzitutto, ogni eroe può appartenere a una delle tre classi "base": Sentinella (lenta, ma robusta), Sterminatore (agile e difficile da colpire) o Tempesta (specializzata nel supporto a distanza). Ovvero, grattando via la vernice di "technobabble", Guerriero, Ladro e Mago. In più, ogni classe può, in base alla natura dell'eroe, specializzarsi in uno dei cinque gruppi di poteri disponibili, chiamati "genesis": Cybergenesis, Necrogenesis, Biogenesis, Plasmagenesis e Quantumgenesis.

In questo caso, i progettisti non nascondono il loro debito verso altri titoli di successo, in particolare i giochi di carte collezionabili come "Magic" (ma anche, ammettono, i "Pokemon"). L'idea è di fornire un vasto numero di poteri e combinazioni tra i quali scegliere nel momento in cui il giocatore, nel prepararsi per affrontare la sfida successiva, decide come comporre il proprio "mazzo", ovvero la squadra di tre eroi (vogliamo, qui, fare un'osservazione personale: curiosamente, durante la presentazione nessuno ha citato il titolo che ha già utilizzato con grande successo un

MULTIGENESI

In *Darkspore* esistono cinque diversi tipi di Transfezione (la procedura tramite cui una creatura vivente viene trasformata, con l'alterazione del suo DNA, in un'Arma Vivente). In base al tipo, essa avrà accesso a gruppi di poteri diversi. Questo vale sia per gli alleati, sia per i nemici:

Biogenesis: Poteri basati sulle forze "positive" della natura, come le energie di piante e animali.

Plasmagenesis: Poteri naturali distruttivi: fulmini e fuoco.

Necrogenesis: Controllo della vita e della morte con uso di veleni e resurrezioni limitate.

Quantumgenesis: Manipolazione del tempo e dello spazio, teletrasporto...

Cybergenesis: Unione tra macchine e organismi.

POTERI RICOMBINANTI

Ogni squadra di tre eroi ha a disposizione cinque poteri, rapidamente selezionabili con i tasti 1-5. Tre di tali poteri appartengono all'eroe attivo in quel momento, mentre altri due derivano dalla composizione della squadra. Il modo specifico con cui il quarto e quinto potere vengono selezionati non è ancora stato specificato, ma, all'atto pratico, tale combinazione può condurre a risultati interessanti: per esempio, una "pesantissima" Sentinella tutta lava e mazzate che, come bonus, può invocare il controllo dello spazio-tempo e teletrasportarsi per brevi distanze sul campo di battaglia.

Alcune classi sono specializzate nel combattimento corpo a corpo, altre negli attacchi a distanza.

In un gioco di mutazioni andate male, non possono mancare i necroragnoni biomeccanici!

SPORE INTELLIGENTI

Nel frattempo, EA sottolinea come il successso dell'originale *Spore* continui, soprattutto dopo la pubblicazione di *Spore Avventure Galattiche*. Non solo i giocatori, ma anche diverse associazioni scientifiche americane hanno creato avventure per il simulatore di evoluzione di Will Wright – molte di queste a scopo educativo. EA ci tiene a sottolineare che *Spore* e *Darkspore* sono due "brand" differenti, e non esclude di sviluppare ulteriormente il primo.

Alcune mappe prevedono passaggi obbligati difesi da nemici particolarmente forti.

meccanismo simile, ovvero *Guild Wars*). All'inizio di ogni partita, il giocatore verrà gratificato con tre eroi "base", mentre altri potranno essere "sbloccati" completando le varie missioni. Alla fine di ogni missione, infatti, otterremo una valutazione in punti con i quali arruolare nuovi eroi-base. La frase "collezionateli tutti!" non è stata esplicitamente utilizzata da Maxis, ma era nell'aria.

BATTAGLIE NELLA GALASSIA

L'altra cosa nell'aria, ma confermata, è che la struttura di *Darkspore* si presta eccezionalmente bene anche alle partite Player vs. Player, in cui due o più team schierano le proprie squadre personalizzate, cercando di superarsi in abilità e astuzia tattica nell'uso dei poteri. Naturalmente, anche in questo caso la mente non può che correre alle "arene" di *Guild Wars*.

Il demo che abbiamo avuto modo di provare, seppur breve e limitato, ha mostrato come *Darkspore* cerchi comunque di intessere tutte le sue ispirazioni in una giocabilità fluida e immediata. Controllare la squadra, cambiare l'eroe attivo e utilizzarne i poteri è, con mouse e tastiera, una procedura intuitiva; il che è un bene, perché, una volta scesi sui pianeti, l'azione è estremamente frenetica, ed è importante mantenere la lucidità e sapersi adattare al rapido mutare delle situazioni. Per esempio, alcuni nemici saranno pressoché immuni ad alcuni poteri, mentre altri potranno completamente immobilizzare una squadra; ciò rende necessario essere sempre consapevoli di dove sia e cosa stia accadendo al nostro compagno, in modo da accorrere rapidamente in suo aiuto. E ciò al di là dell'applicazione di tattiche base come mandare avanti una massiccia Sentinella supportata a distanza da una Tempesta.

Malgrado le molteplici ispirazioni, *Darkspore* rimane un incrocio genetico tra *Diablo* e l'editor di creature di *Spore*. Se saprà vincere il duello con la terza puntata del GdR d'azione di Blizzard lo sapremo solo nel febbraio del prossimo anno, quando il nuovo titolo Maxis contaminerà gli scaffali di tutto il mondo. GIOCHI COMPUTER

2003-2010 Sette anni senza giochi

Proviamo a immaginare una situazione ipotetica: nel 2003, un videogiocatore spegne il proprio computer, chiude a chiave il baule con la sua collezione di videogiochi e parte alla volta di un continente dove non esistono né FPS, né RTS, né MMORPG, né simulatori. Sette anni dopo, al termine del proprio viaggio, il nostro videogiocatore torna a casa e il primo pensiero è di immergersi nuovamente nel suo hobby preferito. Ad attenderlo ci sono parecchie sorprese...

Nessuno di noi si sognerebbe di trascorrere ben sette anni lontano dai videogiochi, eppure i percorsi della vita sono tali e tanti, che nessuna ipotesi deve essere esclusa in partenza.

Per immaginare, almeno in parte, come ci si sentirebbe e quali emozioni si potrebbero avvertire dopo una simile esperienza, è necessario usare un po' di fantasia e pensare, per esempio, a cosa proveremmo nel tornare in un luogo che non visitiamo da sette anni. Potremmo scoprire che tutto è rimasto com'era, ma anche trovare una nuova casa o una strada che prima non c'era. Ancora più calzante è immaginare di rivedere un amico che non incontravamo, ugualmente, da sette anni. Lo troveremmo cambiato, forse. Sarà inequivocabilmente la stessa persona che ricordavamo, ma con qualche ruga in più o qualche capello bianco. Magari, invece, il nostro amico ha avuto fortuna e noi potremmo dirgli che è rimasto lo stesso di allora. Ecco, un'esperienza come questa sarebbe comparabile a quella che sperimenteremmo nel riaccendere il computer oggi dopo averlo spento nell'ormai lontano 2003, provando a fare qualche partita a uno dei giochi che abbiamo recuperato da quel baule impolverato cui accennavamo in apertura; oppure, meglio ancora, a un gioco nuovo di zecca acquistato per l'occasione. Ecco quali sono le considerazioni che potremmo fare.

Quanto costa giocare?

Tornando a casa, ci siamo fermati in un negozio che vende videogiochi e ne abbiamo acquistati alcuni, i più recenti e promettenti. Naturalmente, siamo anche passati in edicola per procurarci l'ultimo numero di GMC, per scoprire tutte le novità e farci un'idea di cosa ci siamo persi nel frattempo.

Finalmente ci siamo, siamo seduti alla nostra postazione e possiamo cominciare a giocare. Un momento, però: prima è necessario accendere il computer e installare un gioco recente. Prendiamo dalla pila l'ultimo numero di GMC che avevamo acquistato prima del viaggio, quello di aprile 2003. Il nostro vecchio PC corrisponde nella configurazione al sistema ideale dell'epoca: è un Pentium4 3 GHz con 1 GB di RAM, 180 GB di disco fisso e una scheda video Radeon 9800 PRO. Costava quasi 4.800 euro. Proviamo a installare uno dei giochi che abbiamo appena acquistato: *Mass Effect 2*.

Dopo un'installazione corposa, facciamo doppio clic sull'eseguibile e ci basta un'occhiata per capire che, se vogliamo giocare, dobbiamo cambiare computer. Facciamo allora un salto al negozio che li vende e torniamo a casa con il sistema ideale proposto nell'ultimo numero di GMC: un Core i7 860 con 4 GB di RAM, disco fisso da 1 Terabyte e scheda video Radeon HD 5970. Sostituendo anche monitor e casse audio, lo abbiamo pagato poco meno di 2.700 euro: diverse volte la potenza del vecchio PC, a quasi metà del prezzo. E *Mass Effect 2*? Ci è costato circa 50 euro, l'equivalente del prezzo medio dei giochi nel 2003. Il primo impatto è dunque positivo: giocare con il PC oggi costa molto meno di sette anni fa. In compenso, la grafica è. . . be', davvero un'altra cosa.

Che spettacolo!

Pochi minuti sono sufficienti a capire che, in nostra assenza, il mondo dei videogiochi ha galoppato velocemente. Il confronto tra ciò che potevamo vedere sul nostro monitor nel 2003, quando c'erano ancora parecchi CRT in circolazione, è impietoso se paragonato allo splendore a cristalli liquidi che ammiriamo adesso, per di più a risoluzioni stratosferiche e con suoni avvolgenti.

Constatiamo anche che l'intero gioco, stiamo sempre parlando di *Mass Effect 2*, è stato doppiato in italiano, e che doppiaggio! Per contro, nonostante la trama sia narrata in modo magistrale, il sistema di controllo si appoggia sempre sulla collaudata coppia mouse & tastiera, il che non è necessariamente un male, ma c'è anche modo di giocare con un gamepad come se fosse un titolo console... e in effetti il gioco era disponibile anche per console, nel negozio dove lo abbiamo acquistato. Un po' di amaro in bocca ce lo lascia il fatto che i livelli siano ancora strutturati come dei

GUERRA (DAVVERO) TOTALE

Il 2003 fu un anno di attesa per gli appassionati della serie *Total War*. Si era a metà strada tra *Medieval*, i cui eserciti erano ancora formati da enormi blocchi di sprite bidimensionali, e *Rome*, che sarebbe passato al 3D. I legionari di *Rome* non potevano sembrare più gagliardi, ma di fronte all'immensità odierna di *Empire* e di *Napoleon*, riguardando quelle immagini sembra che i programmatori si siano limitati a cliccare su un soldato romano e a pigiare Ctrl-C per poi fare Ctrl-V un buon numero di volte e completare il reparto. La serie *Total War* ha tratto un beneficio immenso dalle innovazioni tecnologiche, al punto che quella che offre oggi è una vera guerra totale!

COME ERAVAMO

Sulla copertina del numero di aprile del 2003 di GMC, l'ultimo acquistato prima dei nostri ipotetici sette anni di assenza, campeggiava un'immagine tratta dall'imminente, in quel momento, *Deus Ex 2*. Tra i titoli provati c'erano *TOCA Race Driver* per i giochi di corse, *Vietcong* per gli sparatutto e *Praetorians* tra gli strategici in tempo reale. La scheda video di punta era la Radeon 9800 Pro, il sistema giusto costava 4.773,6 euro e il miglior gioco d'azione nei parametri era *Max Payne*, uscito nel settembre di due anni prima. Il gioco completo allegato era niente di meno che l'immortale capolavoro *Half-Life*!

La qualità di un gioco come *Medal of Honor* non è stata per niente facile da battere. Questo piccolo capolavoro era, giustamente, al numero uno nei parametri di GMC del 2003 per gli sparatutto.

Non giocare per sette anni, tornare e incontrare il comandante Shepard è una di quelle occasioni in cui è lecito pronunciare la frase "cosa mi sono perso".

IL PORTING, QUESTO SCONOSCIUTO

Computer e console non sono mai stati grandi amici quando si trattava di scambiarsi i giochi. In passato, solo i grandi titoli intraprendevano il viaggio da una piattaforma all'altra, *Final Fantasy* e *GTA Vice City*, per citarne alcuni, con risultati spesso non all'altezza delle aspettative. Oggi, le cose sono migliorate in questo senso, tanto che la maggior parte dei giochi esce per più piattaforme e grazie alle somiglianze di architettura tra PC e Xbox 360 il passaggio è molto più facile. In virtù di questa collaborazione, piccoli gioielli come *Batman Arkham Asylum*, giusto per fare un nome, non sono più prerogativa di una sola categoria di giocatori, ma sono disponibili per tutti.

corridoi con poche varianti, proprio come ai tempi di *Medal of Honor* e *Return to Castle Wolfenstein*, di poco precedenti alla data della nostra partenza. Diamo allora una sfogliata alle pagine di GMC e troviamo giochi di strategia, qualche avventura, un paio di giochi di corse, molti sparatutto in prima persona... e i simulatori di volo dove sono finiti? In compenso c'è un proliferare dei giochi online, sigle come MMORPG e MMOG compaiono spesso e c'è molta più attenzione all'ampiezza delle aree virtuali dove si può giocare. Il free roaming sta facendo passi molto più ampi di quelli che ci si potevano aspettare, è vero, ma non può essere tutto qui.

Dov'è finita la sperimentazione e la voglia di osare dei bei tempi andati? La sensazione è che, in nostra assenza, i videogiochi siano ormai definitivamente usciti dalla nicchia e le grandi case di produzione impongano limiti ben precisi alla creatività, nel tentativo di ottenere dai programmatori giochi solidi e vendibili. Un'idea solo parzialmente condivisibile. Per fortuna, qua e là qualcuno ci prova ancora, come dimostra il geniale *Portal*, e c'è il folto sottobosco dei giochi Indie, che poco o nulla hanno a che fare con la grande distribuzione e che propongono concetti a volte astrusi, ambientazioni improbabili ed eroi fuori dagli schemi. In una parola propongono idee. Scopriamo allora che esistono piccole gemme come il geniale *Braid*, il dissacrante *Zombie Vs Plants*, l'immaginifico *World of Goo* e tanti altri. C'è tutto un mondo sommerso brulicante e colorato... e ci sentiamo rincuorati.

Servizi e disservizi

Dopo un paio d'ore di gioco a *Mass Effect 2*, arriva il momento di mettere le mani su un altro dei nuovi titoli appena acquistati, e questa volta si tratta di *Napoleon: Total War*. Attendevamo l'arrivo di questo gioco fin dal giorno in cui abbiamo spento il PC prima di partire per il nostro viaggio e ora, finalmente, inseriamo trepidanti il DVD nel lettore per avviare l'installazione.

Veniamo accolti da una procedura cui non siamo abituati, perché nel 2003 non esisteva. Si chiama Steam e, come scopriamo velocemente, è un servizio che svolge in essenza due compiti: impedire la pirateria attraverso un sistema di autenticazione online del gioco che abbiamo appena acquistato e permettere l'acquisto di titoli nuovi e vecchi senza nemmeno spostarsi da casa, scaricandoli direttamente dal sito. La prima domanda che sorge spontanea è: "E se non ho Internet?". Con un pizzico di egoismo ci rallegriamo per la nostra connessione ADSL e procediamo. Il sistema prende il controllo dell'installazione, dell'icona per l'avvio, degli aggiornamenti e di un mucchio di altre cose che eravamo abituati a gestire in modo autonomo. Ci prendiamo la mano abbastanza in fretta, comunque,

Hardware

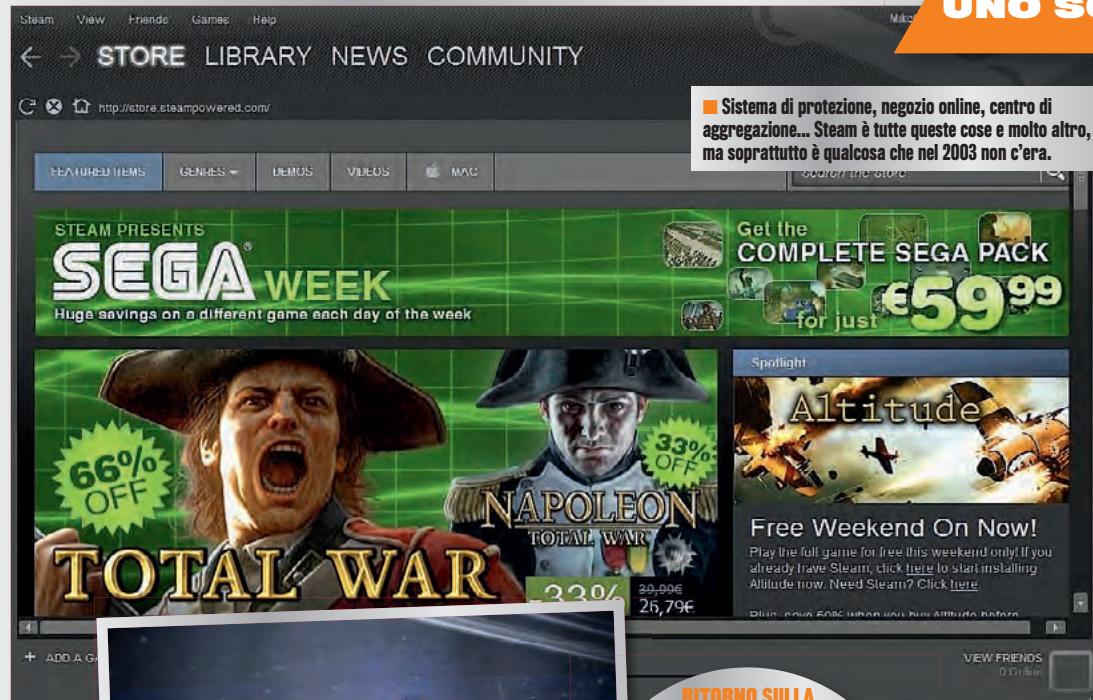
2003

La scheda video più potente del periodo era la Radeon 9800 Pro con 128 MB di RAM. Costava 500 euro. La diretta concorrente, cioè la GeForce FX5800 di Nvidia, era anch'essa equipaggiata con 128 MB di RAM e il prezzo era di 600 euro. Oggi la scheda più potente è la GeForce 480, che gestisce facilmente giochi con risoluzione 1920x1080 in 3D. Il costo è rimasto uguale: circa 500 euro.

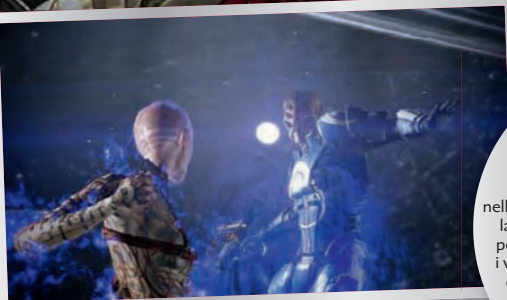
2004

Il gioco che più di ogni altro metteva alla prova l'hardware del periodo era senza dubbio *Doom 3*. Un PC al top della gamma mostrava rallentamenti tentando di farlo girare alla risoluzione di 1600x1200. La risoluzione standard degli odierni monitor più economici è 1680x1050 in formato 16:9. Il gioco più pesante di oggi è *Metro 2033*, che richiede una veloce scheda video DirectX 11 con supporto PhysX per girare alla risoluzione di 1920x1080.

2005

Un disco fisso di media capacità, nel 2005 offriva 300 GB per un prezzo di 200 euro. L'alternativa era mettere due dischi da 74 GB a 10.000 RPM in RAID, ma il costo levitava sino a ben 580 euro. Oggi con gli stessi 200 euro si possono comprare anche 3 Terabyte di memoria, due dischi da 1,5 TB in RAID. Volendo investire più di 500 euro, si può portare a casa un velocissimo, e piccolissimo, disco SSD da 256 GB.

■ Sistema di protezione, negozio online, centro di aggregazione... Steam è tutte queste cose e molto altro, ma soprattutto è qualcosa che nel 2003 non c'era.

LO VOGLIO GRATIS

La lotta alla pirateria, informatica e non, è una battaglia senza esclusione di colpi cominciata molti anni fa e giunta oggi a conseguenze estreme. Da una parte, le software house pretendono, giustamente, il rispetto delle leggi sul diritto d'autore e il copyright; dall'altra c'è chi si ingegna a infrangere questi divieti inventando nuovi sistemi per aggirare i controlli non appena vengono creati. Chi ne fa le spese è il giocatore che compra regolarmente la propria copia in negozio, per poi trovarsi alle prese con sistemi sempre più restrittivi, come il recente e controverso DRM di Ubisoft. Di chi la colpa? È certo che una chiusura estrema come quella operata da Ubisoft non sia una strada del tutto condivisibile, ma è pur vero che molti giocatori scaricano gratis per il puro gusto di farlo, anche quando si parla di titoli dai costi più che onesti. Una cosa è certa: chi torna al mondo dei videogiochi dopo un'assenza prolungata si trova di fronte a un panorama di non facile comprensione.

RITORNO SULLA BRECCIA

Spero che i lettori di GMC non se la prenderanno troppo se rubo questo piccolo spazio per salutarli dopo una lunga assenza. Era proprio nell'aprile del 2003, infatti, che concludevo la mia collaborazione con questa rivista per dedicarmi ad altri progetti. Da allora, i videogiochi non sono più stati al centro della mia professione e della mia vita, ma ne leggevo spesso le notizie e ci siamo anche visti di tanto in tanto. Siamo rimasti in buoni rapporti, insomma!

e cominciamo a usarlo senza intoppi dopo averlo considerato magari un po' troppo invadente (chiedendoci anche se il suo funzionamento non sia dato un po' troppo per scontato, considerando che in questo momento davanti al monitor potrebbe esserci qualcuno meno avvezzo di noi a usare il computer). Davanti alle immagini di *Napoleon: Total War*, però, le nostre perplessità svaniscono in una bolla di sapone. I lontani ricordi di *Shogun* con i suoi piccoli sprite bidimensionali, e di *Rome*, del quale avevamo visto qualche fugace immagine, vengono spazzati via come polvere dalla maestosità di ciò che vediamo. Sembra quasi di essere lì, con i granatieri della Guardia Imperiale che avanzano con le bandiere al vento in direzione di Mont St. Jean. Vendichiamo la sconfitta dell'imperatore a Waterloo infliggendo una batosta memorabile alle giacche rosse della perfida Albione e siamo già pronti per un'altra avventura. *Assassin's Creed II* (un altro numero due...), Venezia, la Firenze rinascimentale, la setta degli Assassini: non vediamo l'ora... e non la vedremo per un pezzo. Questa volta, il sistema di protezione richiede la creazione di un account e una connessione a Internet a Banda Larga non solo per registrare il gioco, ma per tutta la durata della partita. I salvataggi vengono registrati direttamente sui server di Ubisoft. Questa volta, alla domanda relativa all'avere o meno Internet se ne aggiungono altre: "E se non dispongo di un abbonamento che mi consenta di stare collegato quanto voglio? E se i server si guastano, come faccio a caricare i salvataggi e giocare?". Ricorriamo nuovamente alle pagine di GMC e scopriamo che il sistema è esclusivo di Ubisoft, almeno per ora, e che riguarda tutti i suoi nuovi giochi, come per esempio *Splinter Cell: Conviction* o *The Settlers 7* (addirittura sette capitoli! Eravamo a quattro nel 2003). E poi patch, aggiornamenti da centinaia di megabyte, account, download. Abbiamo capito: nel 2003 la Rete era utile, oggi è indispensabile. Senza Internet si gioca di meno. A volte addirittura non si gioca affatto!

Il mercato dell'usato

Il giorno successivo al nostro rientro, dopo esserci divertiti tirando tardi a giocare con i titoli più recenti, ritorniamo al negozio di videogiochi per fare qualche altro acquisto. Una breve chiacchierata con il commesso ci permette di scoprire che, diversamente da quello che accadeva sette anni fa, oggi esiste un fiorente mercato dell'usato che consente, con qualche accorgimento, di scambiare i giochi che abbiamo terminato con quelli appena usciti pagando una piccola differenza, oltre che di portare al negozio tutti i nostri titoli vecchi per convertirli in nuovi acquisti.

Il pensiero corre istantaneamente al vecchio baule polveroso che abbiamo a casa e cominciamo subito a sognare e fare calcoli mentali, ma il sogno si infrange sul nascere, perché il commesso ci informa del fatto che i giochi PC sono esclusi da questo tipo di affare. Problemi di licenze, di diritti, di codici; insomma: problemi. Per superare la delusione, diamo un'occhiata all'interno del negozio. È un vero paradiso che tratta esclusivamente videogiochi, uno di quelli che nel 2003 non esistevano o non erano altrettanto diffusi. Risalendo un po' nella memoria troviamo qualche negozio del genere, ma si trattava quasi di antri bui e seminascosti, conosciuti solo da una ristretta cerchia di appassionati, che magari

2006

Nel 2006, dopo il successo di *Half-Life 2*, la fisica nei giochi acquista un ruolo fondamentale e alcune compagnie tentano di sfruttare la situazione, come AGEIA con la sua PhysX. Si trattava, in pratica, di una scheda dedicata alla gestione del motore fisico. L'esperimento fallì miseramente, ma la tecnologia è stata in seguito acquisita da NVIDIA e ora è implementata nelle schede GeForce.

2007

Il 2007 è un po' l'anno in cui la tecnologia si stabilizza e la grande potenza disponibile viene impiegata al meglio. Un PC di fascia media di quel periodo permette ancora oggi di giocare dignitosamente, anche se non a risoluzioni elevatissime. Si parla di processori Dual Core e schede GeForce 9800. In compenso, i prezzi sono rimasti costanti, quando non addirittura più bassi. Monitor escluso, oggi un sistema di questo tipo può essere acquistato per meno di 1.000 euro.

SONO PIÙ BRAVO DI TE!

Una delle novità che potrebbe cogliere impreparato chi torna all'hobby dei videogiochi dopo sette anni di assenza è l'introduzione degli Achievement (obiettivi), un'idea nata nel mondo console e di seguito importata nell'universo dei giochi PC. Dopo un iniziale spaesamento in cui è lecito domandarsi di cosa si tratti precisamente, si resta ancora più stupiti nel venire a conoscenza che, fondamentalmente, si tratta di una meccanica piacevolmente inutile che permette di mostrare a tutti gli altri giocatori la propria supremazia e la propria abilità nel raggiungere tutti gli obiettivi, sbloccare ogni segreto ed eliminare tutti i bersagli all'interno di un gioco. Agonismo puro, quindi. Non certo indispensabile, ma assolutamente divertente.

WASD

La gestione dei controlli attraverso il gamepad può ormai essere considerata giunta a maturità per ciò che riguarda un gran numero di giochi. Inizialmente, sembrava impossibile raggiungere un livello di controllo paragonabile, per esempio, a quello offerto da mouse e tastiera per gli sparatutto, dove la combinazione dei tasti W,A,S,D per il movimento e quello del mouse per la rotazione della visuale sembrava impossibile da battere. Oggi, il gamepad offre una risposta ottima anche per i giochi di questo tipo, ma è negli RTS che proprio si sente la mancanza della vecchia coppia da scrivania, soprattutto del fedele "topolino". A superare l'impasse ci ha provato Ubisoft con il suo *EndWar*, un interessante esperimento di gioco strategico controllabile con comandi vocali poi arrivato anche su PC. Altri titoli, come *Red Alert 3* e *Warhammer: Battle March*, per quanto giocabili e godibili anche su console, restano infinitamente meglio gestibili nella loro versione originale PC. In attesa di un mouse per console, la guerra si combatte meglio con il computer.

Si poteva immaginare una grafica simile sette anni fa? Con un po' di immaginazione sì, ma è un dato di fatto che trovarsela di fronte fa un certo effetto.

Il regno di Camelot e i suoi eroi possono essere acquistati in un'elegante confezione con tanto di manuale a colori a meno di 20 euro. Vale davvero la pena diventare pirati per averli?

andavano alla ricerca di *X-COM: Terror from the Deep* come collezionisti europei giunti, dopo lunghi viaggi per mare, all'interno di una grotta di filibustieri su un'isola sperduta nei Caraibi. Altri tempi. Qui è tutto luci e colori, ci sono un sacco di ragazzi e gli scaffali sono ricolmi di ogni tesoro pronto per essere preso e portato a casa.

Certo, a ben guardare la sezione dei giochi PC è un po' ridotta rispetto all'autentica marea (per rimanere in tema caraibico) di titoli per console. In compenso, la differenza di prezzo è esorbitante. La maggior parte dei giochi per PC ha prezzi abbordabili, alcuni anche sorprendenti. Ci sono titoli nuovi di zecca, come *Re Artù*, venduti a poco meno di 20 euro in confezioni lussuose con manuale a colori e doppiaggio in italiano. Con i giochi console la questione cambia: 60/70 euro è più o meno la norma. Le console stesse, però, hanno prezzi bassi. Paradossalmente, costano meno dei giochi per cui sono pensate. Cediamo alla tentazione di acquistare una Xbox 360 con un'altra copia di *Mass Effect 2*, ma questa volta per console, e ce ne torniamo a casa rallegrandoci del fatto che in questa nostra ipotesi il denaro non sia un problema, poiché ne abbiamo immaginato a sufficienza per consentirci di comprare computer, giochi e console a volontà!

LA VISTA E IL TATTO

Occhiali 3D e schermi touch-screen sembrano essere i più probabili indiziati per portare i videogiochi nel futuro e il 2003 pare sempre più lontano nel tempo. Dopo il gran parlare che si è fatto del film "Avatar", che ha in qualche modo sdoganato il 3D al cinema, NVIDIA ha già presentato il suo kit GeForce Stereoscopic 3D composto da occhialini e trasmettitore a raggi infrarossi. Serve una scheda dalla 8800 GT in su (ma non azzardatevi a scendere al di sotto di una GTX 470, se volete un frame rate accettabile) e un monitor con frequenza di refresh a 120 Hz e, al momento, supporta circa 350 giochi. Per quanto riguarda gli schermi sensibili al tocco, dei quali Nintendo ha fatto un uso geniale con la sua console portatile DS, ci sono molti progetti, il più vicino dei quali sembra essere *R.U.S.E.*, un innovativo gioco di strategia prodotto da Ubisoft.

Un concorrente agguerrito

Mentre ci accingiamo a effettuare i collegamenti necessari tra la Xbox 360 e il televisore, non possiamo fare a meno di ricordare che, nel 2003, i videogiocatori seri appartenevano a due schiere distinte: chi giocava con il PC e chi, invece, con le console. Non esattamente una guerra, ma una sana rivalità combattuta a colpi di ragionamenti molto articolati su quale dei due sistemi fosse il più bello e su quale meritasse l'indiscusso titolo di migliore "macchina per giocare".

Oggi, questo confine appare molto più vago e la tendenza generale sembra essere quella di valutare più il valore del gioco in sé, che non quello della piattaforma che lo fa funzionare. Molti giocatori PC possiedono anche una o più console, dato che i costi non sono proibitivi, e viceversa. È sicuramente una bella notizia, ma noi, che siamo stati sempre giocatori PC "duri e puri" afferriamo il gamepad con una certa dose di pregiudizi e iniziamo la nostra partita a *Mass Effect 2*. I vantaggi diventano evidenti in pochi minuti: non c'è installazione, il gioco parte subito e, da non sottovalutare, la nostra posizione sul divano è estremamente più comoda. Anche qui, però, Internet è praticamente indispensabile per godere di tutta questa meraviglia che si chiama Market Place. Non è molto diverso da Steam: si compra online, si gioca online, si scaricano demo e contenuti extra solo se si è online. Perfetta parità. *Mass Effect 2* è bello anche sul televisore, bellissimo anzi! Però, in questo ci sentiamo di preferire il computer, che indubbiamente offre un livello di dettaglio inarrivabile per una console. Diamo un'occhiata ai giochi disponibili: sono centinaia! *Napoleon: Total War*, però, non c'è. È facile capire perché: il gamepad che abbiamo tra le mani è funzionale, comodo e leggero, ma come potrebbe gestire adeguatamente un gioco di strategia di quella portata? Deve essere per questo che l'offerta riguarda prevalentemente i giochi maggiormente improntati all'azione, anche se non mancano i GdR "tosti".
Va detto: grafica e sistema di controllo sono ancora dalla parte del computer e, inoltre, c'è quel certo

Se Jacques Louis David avesse avuto a disposizione gli strumenti di Creative Assembly, invece di una comune tela e dei pennelli, non avrebbe raffigurato diversamente le gloriose legioni imperiali.

Un titolo come *Avatar* apre la strada a discorsi che riguardano non solo le tre dimensioni, ma anche il fenomeno dei giochi tratti dai film, i cosiddetti tie-in a volte belli e a volte meno.

"non so che", quel sapore particolare, quella specie di magia che giocare con il PC sembra avere e che qui, invece, manca. Forse è solo perché noi siamo giocatori vecchia scuola, abituati a ricordare i titoli preferiti come veri momenti di vita, più che come novità da giocare velocemente (e, in effetti, i giochi nuovi sembrano tutti piuttosto brevi) e poi dimenticare in fretta per passare ad altro.

Nostalgia e futuro

Al termine del nostro tuffo nel presente dei videogiochi ci sentiamo un po' provati, ma indubbiamente felici di essere tornati a casa. Dopo avere spento computer e console, ci siamo accomodati in poltrona per sfogliare la nostra rivista preferita e ragionare un po' sul fatto che i nostri ultimi pensieri sono stati pericolosamente vicini alla nostalgia, a quell'abusato detto che recita "I giochi di una volta erano tutta un'altra cosa".

Basta un minimo di obiettività per convincersi che, in realtà, le cose non stanno così e che oggi possiamo giocare in un modo che in precedenza non era nemmeno lecito sognare. Superate le indubbie e francamente poco condivisibili limitazioni imposte dal sistema di protezione di Ubisoft, è innegabile che *Assassin's Creed II* sia un gioiello di trama e ambientazione, che *Mass Effect 2* sia un epico affresco del futuro, che *Napoleon: Total War* dipinga la guerra ottocentesca con lo stesso spirito di Jacques-Louis David, che era un po' il pittore ufficiale dell'epopea napoleonica, e che il panorama dei giochi indipendenti faccia ben sperare per quello che riguarda la creatività di domani.

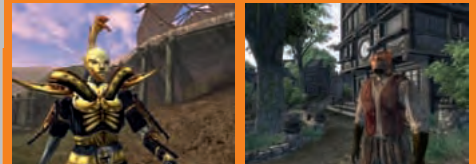
Questa è, oltretutto, solo la punta dell'iceberg, semplici esempi di un catalogo che, dopo sette anni di assenza, non possiamo fare altro che trovare ampliato e migliorato oltre ogni previsione. Il mondo dei videogiochi, come abbiamo già scritto, ha galoppato velocemente in nostra assenza e continua a farlo ora che siamo di nuovo qui. Si parla già di occhiali 3D che rivoluzioneranno il modo di vederli e di schermi touch-screen che faranno altrettanto con il modo di giocarli. I giochi hanno mantenuto un prezzo costante, i computer sono più potenti e costano meno, la divisione con le console non è più così pronunciata e il futuro riserva altre sorprese. Non c'è mai stato un momento migliore di questo per giocare, insomma, e i discorsi nostalgici non hanno ragione di essere.

Per continuare, e concludere, con l'esempio di partenza, potremmo dire che abbiamo ritrovato il nostro amico un po' cambiato, ma sempre e inequivocabilmente lo stesso. E che anche lui, probabilmente, ci ha trovato un po' cambiati. Sette anni, dopotutto, non sono pochi. Adesso divertiamoci! GIOCHI COMPUTER

CONFRONTI

GTA Vice City – GTA IV
(2002-2008)

Il Tommy Vercetti di *Vice City* non era certo un personaggio qualsiasi, ma che differenza il Niko Bellic di *GTA IV*! Sei anni di distanza hanno reso la saga di *Grand Theft Auto* matura, adulta, intensa e ambientata in una Liberty City più viva e splendente che mai.

Morrowind – Oblivion
(2002-2006)

Quattro anni per migliorare ciò che sembrava già perfetto. *Oblivion* riesce a farlo costruendo sul successo di *Morrowind*, regalando un GdR dove la libertà di esplorazione è ricompensata non solo dall'avventura, ma anche dalla straordinaria bellezza degli scenari.

Fallout Tactics – Fallout 3
(2001-2008)

Lo avevamo lasciato nel 2001 nella sua grafica 2D con prospettiva isometrica. L'universo post-nucleare di *Fallout* è tornato sette anni dopo in una forma tale da spazzare via qualunque confronto: storia, trama, giocabilità, grafica... i giocatori, sentitamente, ringraziano.

Medieval: Total War - Napoleon: Total War
(2003-2010)

Cosa si può dire di fronte ai progressi compiuti dalla serie *Total War* in sette anni? Tra le invasioni vichinghe di *Medieval* nel 2003 e l'odierno *Napoleon* c'è la stessa differenza che passa tra un abbozzo e un capolavoro. Così bello da lasciare senza fiato.

Splinter Cell – Splinter Cell Conviction
(2002-2010)

La vita di Sam Fisher si è molto complicata negli ultimi sette anni, ma in compenso i capitoli di *Splinter Cell* che lo vedono indiscusso protagonista hanno compiuto salti di qualità incredibili per arrivare a *Conviction*. Una serie ormai pronta per il cinema.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
albertofalchi@sprea.it

3 VOLTE 3D!

LINGUAGGIO MACCHINA

Il portatile Sony Vaio si è rivelato un ottimo compagno di viaggio, grazie alla sua leggerezza e alla notevole durata della batteria e si accompagna alla grande con le cuffie In-Ear di Creative, che fanno della riduzione del rumore il proprio cavallo di battaglia. Se poi, dopo le vacanze, sentite la necessità di aggiornare la sezione video del vostro PC, potete valutare l'acquisto della GeForce di PNY. Infine, abbiamo testato un'unità di memoria allo stato solido (SSD) proposta da Buffalo, che farà la felicità di chi vuole caricare il sistema operativo in pochi secondi.

SEMBRA inevitabile parlare del 3D praticamente ogni mese. Pare che l'intero mercato dell'intrattenimento stia orbitando attorno a questo concetto. Che si tratti di computer, videogiochi o solo di riproduzione video, la terza dimensione cerca prepotentemente di entrare nelle nostre case.

Poco conta che, poi, si tratti di una tecnologia che il "mercato" ci propone ogni qualche lustro: questa sarà la volta giusta, a sentire NVIDIA, Sony e altri importanti attori del mercato. Dal canto nostro, non siamo pienamente convinti alla luce di quanto ci è stato presentato, ma continuiamo a valutare l'offerta, nella speranza di trovare qualcosa che ci faccia realmente desiderare di usare questa tecnologia. Personalmente, sono dotato di tutto l'occorrente (monitor 3D, kit 3D Vision e PC adeguato), eppure di rado, e solo a scopo professionale, mi trovo a giocare sfruttando la terza dimensione. Dopo essere rimasto positivamente colpito dalla prova del Nintendo 3DS (posso confermare che l'effetto è notevole, e non soffre di tutti i fastidi causati dagli occhiali), ho avuto modo di provare anche il sistema più estremo presentato da NVIDIA: il 3D Vision Surround.

Se avete un computer potente (nel nostro caso, un core i7 aiutato da due GeForce GTX 480 in SLI) e tre monitor con supporto ai 120 Hz (noi abbiamo usato tre Asus VG236, lo schermo testato lo scorso mese), potrete giocare a risoluzioni improponibili senza rinunciare alla terza dimensione. Queste sono le promesse, perché poi, in pratica, le cose non sempre vanno lisce come si vorrebbe. Ci sono giochi come *Burnout Paradise* dove tutto fila senza problemi, e altri, come *Just Cause 2*, o *Mafia II*, nei quali bisognerà scendere a compromessi o con la risoluzione (ci siamo dovuti "accontentare" di 3840x720 al posto di 5760x1080) o con i dettagli.

Disporre di una configurazione simile è il sogno di ogni giocatore, anche di quelli che non sono sfiorati dalla moda del 3D.

"I tre monitor sono uno spettacolo per chi guarda"

Abbiamo fatto prove con vari titoli e, dal nostro punto di vista, nella maggior parte dei casi i tre monitor sono uno spettacolo per chi guarda, ma risultano un esercizio di stile fine a se stesso: l'angolo di visuale è talmente elevato, che per forza di cose si perdono i dettagli dei contorni. Discorso a parte meritano le simulazioni di guida, come *iRacing*, dove disporre di un FOV (Field of View, campo visivo) tanto elevato fa la differenza. Basterà muovere leggermente lo sguardo per osservare cosa accade attorno alla vettura in curva o per dare un'occhiata agli specchietti, e si avrà veramente la sensazione di trovarsi seduti su una macchina da corsa. Fino a che si fanno giri di prova e non si partecipa a una gara, l'effetto 3D è affascinante: il volante è in primo piano, al contrario dei vari indicatori posti sul cruscotto, che finalmente sembrano prendere vita. Anche solo girare su un ovale per godersi gli splendidi giochi creati dalle ombre in 3D non può che emozionare. Purtroppo, quando si decide di fare le cose sul serio e lanciarsi in gara, si è costretti a disattivare il 3D. Non solo perché altrimenti il frame rate risulterebbe troppo zoppicante (pur sul PC molto potente a nostra disposizione), ma anche perché è troppo difficile riuscire a sostenere una lunga gara indossando gli occhiali: la vista si affatica e se l'effetto è sopportabile per le brevi gare rookie, non lo è certamente quando si passa alle serie meno amatoriali, con corse che possono andare ben oltre i 90 minuti.

BUFFALO SSD MICROSTATION

- **Produttore:** Buffalo
- **Distributore:** Buffalo
- **Internet:** www.buffalotech.com
- **Prezzo:** € 399

DOPO aver provato un'unità di memoria allo stato solido (SSD) economica, abbiamo voluto mettere sotto torchio anche un modello più costoso, in particolare quello proposto da Buffalo.

Nonostante il prezzo decisamente superiore, quasi il doppio della V Series+ di Kingston, il Buffalo SSD Microstation è basato sullo stesso controller, il JMicron JMF612, e dispone dello stesso quantitativo di cache, 64 MB. In realtà, la V+ Series di Kingstone si impernia sul JMicron JMF618, che è praticamente identico al JMF612. Questo controller si pone nella fascia media del mercato: ha pieno supporto al TRIM ed è molto più veloce del vecchio JMF602B che equipaggia le unità più economiche in assoluto, e che è stato praticamente abbandonato dai produttori.

Se, internamente, il Buffalo è quasi identico al Kingston, lo stesso non può dirsi delle funzionalità: oltre all'interfaccia SATA a 3 Gb/s, infatti, è presente un comodo connettore USB 2.0, che permette di utilizzarlo come un leggero (ma poco capiente) hard disk esterno. Esistono metodi più economici per trasportare i dati, ma la connessione USB 2.0 può far comodo per velocizzare e semplificare le operazioni di backup e ripristino del sistema. Naturalmente, la connessione USB non è l'ideale per valutare le prestazioni dell'unità: l'interfaccia, in questo caso, rappresenterebbe un "collo di bottiglia" notevole.

Una volta collegata alle porte SATA, l'unità SSD di Buffalo mostra i muscoli, per lo meno rispetto ai dischi tradizionali, anche i più veloci: abbiamo misurato un transfer rate medio di circa 185 MB/s in lettura e di 133 MB/s in scrittura, con punte che superavano in lettura i 200 MB/s. I tempi d'accesso sono bassissimi: 5 ms nella peggiore delle ipotesi e una media poco superiore ai 2 ms. Siamo, insomma, lontani dalle prestazioni strepitose degli X-25 di Intel, ma rispetto al "vecchio" hard disk è tutto un altro mondo: il sistema operativo e i programmi si avviano in maniera fulminea, tanto che sarà difficile tornare indietro dopo averli sperimentati. Abbiamo anche riscontrato uno strano comportamento con il benchmark HD Tune Pro: nel test di scrittura, a circa metà del "percorso" le prestazioni crollavano in maniera notevole, scendendo addirittura attorno a 1 MB/s. Un comportamento non evidenziato né durante l'uso reale, né con altri test, ma che suggerisce ulteriori approfondimenti: i tecnici di Buffalo non sono riusciti a darci una spiegazione al problema, pur avendo ottenuto risultati confrontabili ai nostri. Potrebbe trattarsi di una questione di firmware, o di un bug del programma di benchmark, ma contiamo di aggiornarvi sui prossimi numeri o sul nostro blog (**www.giochiperilmiocomputer.it**).

> "Il vero limite dell'unità SSD di Buffalo è il prezzo"

Al di là di questo potenziale problema, il vero limite dell'unità di Buffalo è il costo: pur montando lo stesso controller del modello proposto da Kingston, il prezzo è quasi doppio, mentre le prestazioni sono praticamente identiche. Così come il software allegato per il backup: entrambi i produttori, infatti, hanno incluso una copia di Acronis True Image HD. La presa USB del Buffalo è sicuramente comoda, ma a nostro avviso non giustifica un prezzo tanto elevato.

GIOCHI COMPUTER

La presenza di una porta USB 2.0 semplifica il trasferimento dei dati da un PC all'altro.

L'unità di memoria allo stato solido di Buffalo svolge il proprio lavoro con competenza, e in più dispone di una comoda porta USB 2.0. Sarebbe da consigliare senza remore, se costasse come gli altri modelli dotati del medesimo controller. A questo prezzo, però...

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

MICROSOFT TUTTOFARE

Microsoft ha acquisito la licenza di produrre processori basati sull'architettura e sulle istruzioni di ARM. Una decisione sorprendente, che permetterà al gigante di Redmond di competere direttamente con aziende quali Qualcomm, Infineon e Apple, e che parrebbe essere giustificata dal desiderio di produrre direttamente tutto l'hardware e il software dei prossimi smartphone con Windows Mobile 7. In realtà, la vasta offerta di processori ARM acquistabili più semplicemente da aziende come Samsung suggerisce un'idea più intrigante: che Microsoft intenda sfruttare l'architettura dei processori anglosassoni per dare vita a una potente CPU RISC per la prossima generazione di Xbox. Una bizzaria non priva di senso, considerando che il problema principale delle 360 attuali è, da sempre, l'elevata produzione di calore, caratteristica in cui le CPU basate su ARM eccellono per efficienza.

PICCOLA REPUBBLICA

La Rampage III Gene è la seconda scheda micro-ATX a entrare a far parte della linea RoG, ovvero le motherboard di Asus dotate di tutte le qualità di overclock amate dagli appassionati. Capace di trovare posto nei case cubici, ormai sempre più presenti nei LANparty, la scheda utilizza il chipset X58, cui abbina sei slot per DDR3, tre connettori PCI-E 16x per SLI e CrossFire, nonché una sezione audio basata su DSP X-Fi. A corredo, c'è il ROG Connect, un dispositivo USB utile a modificare i parametri del BIOS a computer già avviato e la CPU Level Up, una serie d'impostazioni predefinite modellate sull'overlock delle CPU Core i7 e i5 più comuni. Il prezzo della piccola, ma scalpitante Rampage è di 259 euro.

NOVITÀ MULTICANALE

Rompendo un immobilismo che perdurava da tempo, Logitech ha introdotto una novità nel proprio listino dei componenti audio: lo

CREATIVE IN-EAR EP-3NC

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** www.creative.com
- **Prezzo:** € 79

AL giorno d'oggi, è quasi impossibile fare a meno di un paio di auricolari, soprattutto se si è dei giocatori.

Fra netbook, PC portatili, smartphone, iPod e via dicendo, è fin troppo facile portarsi dietro una collezione più o meno fornita di musica, filmati e videogiochi, e siamo abituati a goderci la nostra collezione multimediale in ogni istante. Usando le cuffiette in dotazione ai vari dispositivi, però, ci si scontra con due problemi non da poco: la bassa qualità tipica della maggior parte degli auricolari che accompagnano tali apparecchi, e il rumore di sottofondo che rende impossibile godersi la propria musica. Lo sa bene chi prende spesso metropolitane e treni, che obbligano a tenere il volume al massimo; e non parliamo degli aerei.

Diversamente, si può pensare a un set di cuffie capaci di cancellare il rumore, come le In-Ear EP-3NC di Creative. Si tratta di un paio di auricolari di tipo In-Ear, caratterizzati da una piccola protuberanza che entra direttamente nel canale uditivo, e che hanno il vantaggio di fungere da isolamento acustico passivo, limitando in certa misura i rumori esterni. Questa tecnologia da sola non è sufficiente, soprattutto quando l'intensità del trambusto ambientale è elevata, di conseguenza Creative ha aggiunto anche un sistema attivo per la cancellazione del rumore. Il funzionamento, sulla carta, è molto semplice: dei piccoli microfoni registrano il rumore ambientale e lo miscelano in controfase con quanto stiamo ascoltando. In questo modo, si riduce l'inquinamento acustico senza andare a rovinare il messaggio audio filtrando bande di frequenza. L'aspetto più intrigante è che le cuffie funzionano anche quando non sono collegate a nulla: basterà accenderle per avvolgersi, se non nel silenzio assoluto, almeno in una sorta di ambiente ovattato. Naturalmente, un minimo di frequenze, soprattutto nella parte bassa dello spettro, passeranno lo stesso, ma il rumore esterno sarà talmente attenuato, da risultare meno fastidioso. Eventuali rumori improvvisi, come clacson, urla e oggetti che cadono rimarranno udibili, ma ciò che conta è che verrà eliminato quel "tappeto" costante di rumore, spesso insopportabile, prodotto dalle ruote del treno o dai motori dell'aereo.

> "L'isolamento acustico funziona anche quando le cuffie non sono collegate"

Le EP-3NC svolgono più che dignitosamente il proprio lavoro, e ci hanno allietato il viaggio in aereo in più di un'occasione, sia collegate al Nintendo DS o al notebook, sia quando usate semplicemente per schermare il rumore di fondo. Hanno anche il vantaggio di sentirsi piuttosto bene, con una qualità dell'audio decisamente superiore alla media. Il prezzo è, a nostro avviso, adeguato: parliamo di circa 80 euro, che è in linea con la tecnologia utilizzata. Esistono modelli che, a parità di prezzo, offrono una qualità della riproduzione lievemente migliore, ma sono prive della cancellazione del rumore.

I tre tipi di auricolari permettono di adattare le cuffie a orecchie di ogni forma

Le In-Ear EP-3NC di Creative non saranno il sogno degli audiofili, ma si sentono dignitosamente e, soprattutto, diminuiscono parecchio il rumore di fondo, migliorando notevolmente la qualità di lunghi viaggi in treno e aereo. **8**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

Z506 è un set 5.1 per PC e console munito di doppio ingresso analogico RCA e da 3,5 mm, che permette di passare rapidamente da due differenti sorgenti. All'interno del subwoofer è presente un circuito d'espansione in grado di distribuire su 5 satelliti le tracce stereofoniche, mentre la potenza complessiva di tweeter, woofer e sub (munito di un trasduttore rivolto verso il pavimento) è pari a 40 watt, valore che permette di contenere il prezzo finale al di sotto dei 90 euro.

SEMPRE PIÙ 64

Windows 7, oltre a essere il sistema operativo di maggior successo nella storia di Microsoft, sta finalmente facendo da spartiacque tra i sistemi a 32 e 64 bit. Mentre le edizioni a 64 bit di XP e Vista non avevano superato, rispettivamente, l'1% e l'11% del globale delle installazioni, la versione di 7 in grado di sfruttare i 32 bit aggiuntivi e di superare il limite dei 4 GB di RAM è ormai a quota 46%. Secondo Microsoft, i sistemi operativi a 32 bit diventeranno la minoranza verso la fine del 2011 e scenderanno sotto la soglia del 25% nel 2014, quando troveranno posto solo nei più piccoli netbook e tablet.

CASCATA DI RAM

Chi pensa che la RAM installata in un sistema non sia mai abbastanza adorerà l'ultimo kit di G.Skill, un insieme di 6 moduli DDR3 capace di contenere 24 GB. A tanta capienza si abbina una velocità di ben 2000 MHz, ottenuta attraverso una tensione standard di 1,65 volt. Ma quanto a memoria, merita una citazione anche il nuovo Dell M6500, un portatile che ha ben poco del notebook e molto della workstation, grazie a 32 GB di RAM, un Core i7 Extreme Edition e una GPU NVIDIA Quadro FX 3800M, sostituibile da una altrettanto professionale ATI FirePro M7740. Più adatto agli architetti che operano nei grandi cantieri, che a un videgiocatore, il "piccolo"

PNY GEFORCE GTX 470

- **Produttore:** PNY
- **Distributore:** PNY
- **Internet:** www.pny.it
- **Prezzo:** € 370

I principali produttori di GPU hanno rallentato i propri piani di sviluppo, e invece di sfornare un nuovo – più potente – chip ogni sei mesi, hanno come minimo raddoppiato i tempi.

I motivi sono da ricercare in un mercato che si è evoluto radicalmente, privilegiando dispositivi leggeri e ultraportatili ai vecchi e pesanti PC che tanto piacciono ai giocatori. Di conseguenza, NVIDIA e ATI puntano su smartphone, palmari, tablet e via dicendo, tralasciando un po' lo sviluppo delle GPU per giocatori. Come "effetto collaterale", abbandonata la feroce corsa all'hardware, oggi è possibile realizzare un PC da gioco che duri anche qualche anno, senza necessità di alcun aggiornamento. E basta paragonare i requisiti minimi dei titoli presentati su questo numero di GMC con quelli del 2008 per notare che sono praticamente identici.

Il risultato è che oggi, con meno di 400 euro, è possibile portarsi a casa una GPU di fascia alta in grado non solo di reggere senza problemi tutti i motori grafici in circolazione, ma anche di fare molto di più. Come nel caso della GTX 470 presentata da PNY, che abbiamo torchiato a lungo e che non siamo riusciti a mettere in difficoltà, se non quando le abbiamo chiesto davvero troppo. Siamo stati in grado di giocare a tutti i titoli installati sul nostro hard disk, comprese parecchie versioni da anteprima (quindi, ben poco rifinite sul fronte dell'ottimizzazione), senza mai vedere un rallentamento. E dire che abbiamo sempre giocato a 1920x1080, mantenendo i dettagli al massimo consentito. Per toglierci la soddisfazione di vedere qualche calo del frame rate, abbiamo dovuto attivare il 3D Vision: in tal caso, il frame rate si dimezza, e non sempre è possibile mantenere la massima risoluzione o il massimo del dettaglio. Nessun problema con *Mafia II* e *Burnout Paradise*, per esempio, ma non appena abbiamo lanciato *iRacing* o *Metro 2033*, siamo dovuti scendere a compromessi con la risoluzione, e ci siamo accontentati di un 1280x720, che fortunatamente riusciva a garantire un numero di FPS accettabile anche attivando la stereoscopia.

Il modello di PNY non si discosta da quello di riferimento di NVIDIA.

> "Il nostro esemplare si è overclockato senza problemi ai livelli della sorella maggiore"

La GeForce GTX 470 è una GPU molto valida, come abbiamo avuto modo di spiegare in precedenza su queste pagine, e la proposta di PNY è interessante, pur non discostandosi troppo dal modello di riferimento: il nostro esemplare si è overclockato senza problemi ai livelli della sorella maggiore, la GTX 480, ma non siamo riusciti a spingerlo oltre.
Gli unici problemi vanno ricercati in una tendenza a scaldare parecchio (di conseguenza, la ventola si farà sentire durante le sessioni di gioco) e nella necessità di una seconda scheda in SLI per sfruttare tre monitor, al contrario di ATI che permette di pilotarli con una sola GPU.

La GeForce GTX 470 di PNY è una buona scheda video, in grado di reggere tutti gli attuali motori grafici senza fatica. Solo attivando il 3D Vision a risoluzioni molto elevate, sentirete la necessità di affiancarle una seconda GPU.

8

mostro pesa quasi cinque chili, è munito di schermo da 17 pollici full HD e si aggira attorno a un prezzo prossimo a 7.000 euro.

UNA MANCIATA DI SHADER

Le voci riguardanti l'arrivo di una GeForce 485 prendono forma, nonostante NVIDIA non abbia ancora annunciato l'erede delle sue ammiraglie Fermi. Nella Grande Rete circolano, infatti, delle immagini relative a una GeForce munita di 1,5 GB di RAM e di una rinnovata sezione di alimentazione, in cui troneggiano dei condensatori allo stato solido di elevata qualità e ben due connettori PCI-E a 8 pin. Le specifiche non ufficiali parlando di una GPU GF100 con 512 stream processor, 64 TMU e 40 MHz in più di frequenza operativa rispetto alle 480 attuali. I due connettori da 8 pin suggeriscono consumi da primato, superiori ai 300 watt, capaci di mettere a dura prova gli alimentatori presenti nei case di molti giocatori.

A CHIARE LETTERE

Non ha raggiunto i negozi italiani in tempo per le vacanze, ma il Kindle DX di Amazon ha fatto la felicità di molti americani impegnati nella lettura in spiaggia. Caratteristica principale del nuovo eReader color grafite è lo schermo da 9,7 pollici, con un contrasto superiore a quello di tutti i prodotti rivali. Non mancano, però, la capacità di collegarsi alle rete 3G, di visualizzare i PDF e di passare alla visuale panoramica semplicemente cambiando l'orientamento del dispositivo. Il prezzo di 400 euro lo rende ancora un oggetto appetibile solo ai più accaniti divoratori di libri.

BATTERIE ETERNE

La Brother Industries vuole liberare, una volta per tutte, i telecomandi dalla schiavitù della batterie, grazie a dei piccoli generatori in grado di trarre qualche milliwatt dal movimento prodotto dall'utente. In pratica, le batterie stilo e mini

SONY VAIO VPCY2

- **Produttore:** Sony
- **Distributore:** Sony
- **Internet:** www.sony.it
- **Prezzo:** € 949

AVERE un computer in casa non è più sufficiente, per lo meno non se si è degli smanettoni (come buona parte dei nostri lettori).

Abituati a vivere a stretto contatto con la Rete, è difficile staccarsene quando si è in vacanza, quando si fa un week-end fuori porta o quando si è in viaggio. Smartphone e strumenti simili aiutano, ma per certi compiti, quelli che richiedono di usare seriamente una tastiera, non si può prescindere dal notebook: anche l'iPad, ottimo per tanti versi, si rivela scomodo se si vogliono scrivere testi che vadano oltre l'indirizzo del sito Internet da visitare o delle brevi mail informali. Dopo aver provato i notebook più potenti (come gli Alienware) e quelli meno (gli economici netbook), abbiamo voluto testare una via di mezzo: un nuovo Vaio. Il VPCY2 è, quanto a dimensioni, a metà fra il netbook e apparecchi più potenti: lo schermo da 13,3 pollici ha una risoluzione di 1333x768, e il peso è inferiore ai due chili. L'assenza di un lettore DVD contribuisce e mantenerlo leggero e, soprattutto, sottile. Come per tutti i Vaio, la linea è ricca di stile e le prestazioni sono convincenti: basti sapere che all'interno

Sottile e ricco di stile: difficile non rimanere ammaliati da questo Vaio.

"Non potrà sostituire un PC da gioco"

dello snello chassis troviamo una CPU Core i3 330UM coadiuvata da 4 GB di RAM. Il disco fisso è un modello tradizionale da 320 GB (niente SSD, purtroppo), mentre la scheda video è integrata nella scheda madre. Si tratta di un modesto modello di Intel, perfetto per lavorare al computer e adeguato per la visione di filmati HD, ma ben lontano dalle prestazioni ludiche che un giocatore vorrebbe. Se vi accontentate di titoli molto semplici, come le avventure di TellTale Games, o di qualche gioco un po' vecchiotto, sarà perfetto, ma scordatevi *Mafia II* o simili.

Il VPCY2 non potrà sostituire un computer da gioco, però è comodissimo come "delegato" del PC principale quando si viaggia, grazie a prestazioni buone (al contrario dei netbook basati su Atom, con questo si possono godere i filmati HD anche a 1920x1080, collegandolo a uno schermo esterno) e alla notevole durata della batteria, che lo rende adeguato a sopportare lunghi viaggi in aereo, dove non sempre è possibile accedere a una presa di corrente. La tastiera, poi, è eccezionale: sensibile e comoda quanto basta, tanto che quasi non sembra quella di un portatile.

La nota dolente è rappresentata dal prezzo. Parliamo di circa 900 euro, più o meno quanto costa l'Alienware M11x con disco tradizionale, con la differenza che quest'ultimo è dotato di una buona GPU e si rivela ottimo per giocare. Il modello di Alienware è un po' più pesante, è meno elegante e ha un'autonomia leggermente inferiore, ma se vi serve un netbook capace di discrete prestazioni ludiche, è l'unica soluzione.

Un portatile con stile da vendere e discretamente potente, limitato solo da una GPU poco dotata per quanto riguarda l'accelerazione 3D. Se vi serve un computer con tanta autonomia, leggero e comodo da trasportare, è l'ideale, ma se volete giocarci, è meglio lasciar perdere.

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

stilo dell'azienda americana integrano un generatore a induzione elettromagnetica e un condensatore che, lavorando all'unisono, producono un quantitativo di energia variabile da 10 a 180 mW. In media, un telecomando per TV consuma dai 40 ai 100 mW, quindi potrebbero bastare pochi scossoni al dispositivo per assicurare una discreta autonomia di cambio canali e volume. I primi prototipi della promettente tecnologia hanno fatto il loro debutto in una fiera specializzata giapponese, ma dovrebbero trasformarsi in prodotti veri e propri entro il 2011.

PONTE SABBIOSO

Le future CPU di Intel basate su produzione a 32 nm e architettura Sandy Bridge (erede dell'attuale Nehalem) non potranno essere eccessivamente overclockate. Il colosso dei processori, infatti, ha affidato a un singolo generatore di clock, presente nel chipset P67, il compito di originare la frequenza non solo del base clock, ma anche quella di SATA e USB, particolarmente sensibili a qualsiasi incremento che superi il 2-3%. I produttori di motherboard temono che tale limite si rifletterà nell'impossibilità di produrre schede dedicate all'overclock, ma hanno già messo al lavoro i propri ingegneri in modo da aggirare tale limite. Nel frattempo, Intel ha annunciato l'arrivo del primo processore exacore da 32 nanometri munito di moltiplicatore bloccato, il Core i7 970. Questo campione da 900 euro opera a 3,2 GHz, ma spinge i suoi sei nuclei operativi a 3,46 GHz in modalità turbo boost, appoggiandosi al socket 1366. Più economico e appetibile al grande pubblico è il Core i5 760 per socket 1156, un quad core a 2,8 GHz in grado di gestire qualsiasi motore di gioco a fronte di un prezzo di poco superiore ai 200 euro.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

FLIGHT CONTROL HD

- **Produttore:** Firemint
- **Prezzo:** € 3,99
- **Versione provata:** iPad
- **Internet:** http://firemint.com/

È stata una delle applicazioni di maggior successo su iPhone: a oggi, il divertente puzzle-game *Flight Control* dell'australiana Firemint ha già venduto quasi tre milioni di copie. Difficile resistere alla tentazione di realizzarne una versione, notevolmente migliorata, per iPad!

Per la prima volta nella sua storia, GMC Mobile dedica una recensione a iPad, il nuovo device di Apple prepotentemente balzato all'attenzione di media e consumatori. Appare ancora controversa la legittimità di un "esordio" del genere in una rubrica dedicata al mobile gaming, perché è legittimo chiedersi se i giochi per il tablet di Steve Jobs siano effettivamente da considerarsi "mobile", viste le dimensioni del dispositivo. Almeno per il momento, noi crediamo di sì e scommettiamo sul futuro della nuova "tavoletta magica", in attesa di eventuali commenti da parte vostra sulla rubrica "La Posta in Gioco".

Ciò premesso, la prima recensione di un gioco iPad su GMC è dedicata a *Flight Control HD*, versione riveduta e corretta del simpatico rompicapo aviatorio per iPhone. Pur restando fedele allo stile dell'originale, che ne ha decretato il grande successo, il gioco introduce alcune interessanti novità, oltre naturalmente alla nuova grafica in alta definizione adeguata al nitido display dell'iPad. Ricordiamo che *Flight Control* mette il giocatore idealmente nei panni di un controllore di volo impegnato a far atterrare un certo numero di velivoli che affollano l'area di gioco, ognuno dei quali è diretto a una pista specifica: ci sono grossi aerei di linea in arrivo al grande scalo internazionale, apparecchi da turismo diretti al piccolo aeroporto locale e persino elicotteri militari destinati all'eliporto di servizio. Per far atterrare gli aerei, è necessario toccarli e tracciare sullo schermo la rotta che dovranno seguire per concludere il proprio volo.
Il tutto richiede prontezza di riflessi e capacità decisionali non banali per evitare la collisione tra i vari aeromobili, ognuno dei quali viaggia a una differente velocità.

La versione iPad offre, oltre ai cinque scenari già presenti nel "vecchio" *Flight Control*, quattro nuovi aeroporti specificamente disegnati per il nuovo schermo, tra i quali uno in 3D, da giocare con l'ausilio dei classici occhialini colorati. Da notare anche le nuove modalità multiplayer (una cooperativa, una competitiva), che permettono a due giocatori di condividere lo stesso schermo. Al momento, ci sembra uno dei migliori titoli apparsi per il tablet di Apple.

Era difficile fare meglio della versione per iPhone, ma in Firemint ci sono riusciti, e *Flight Control HD*, per iPad, è ancora più coinvolgente.

Provato
MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

Avevamo già accolto con piacere, qualche mese fa, l'esordio della saga di *Monkey Island* su iPhone (8/10 su GMC 167). Questa volta però LucasArts è riuscita a superarsi, realizzando un remake fedele e innovativo al contempo. *Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge* è perciò un'eccellente avventura punta e clicca "vecchia scuola" (del resto, il titolo originale è del 1991): questa volta Guybrush Threepwood, maldestro pirata di fresca nomina, si mette alla ricerca del leggendario tesoro di "Big Whoop". A mettergli i bastoni tra le ruote ci penserà il suo nemico di sempre, il terribile e redivivo (in versione "zombi" per la verità) pirata LeChuck. Anche questo secondo episodio, così come il predecessore, fa uso di un "doppio" engine grafico: i programmatori hanno deciso di conservare la grafica originale del '91, permettendo però ai giocatori di scegliere, con un semplice comando a video, se utilizzare un nuovo look totalmente rinnovato e in alta definizione. Da notare anche l'azzeccato sistema di aiuto "incorporato": basta toccare, in qualsiasi punto, il video con tre dita contemporaneamente per richiedere un suggerimento contestuale alla fase di gioco. Il secondo episodio, a differenza del primo, è disponibile anche su iPad. Fateci un pensierino.

Produttore:	**LucasArts**
Prezzo:	**€ 5,99**
Versione provata:	**iPhone 3G**
Link:	**www.lucasarts.com/games/monkeyisland2/#/home**

Semplicemente un capolavoro, ideale per tutti i fan della leggendaria saga punta e clicca di LucasArts! **9**

Provato
MARBLE MADNESS

**È stato uno dei titoli di maggior successo nelle sale giochi degli Anni '80 e uno dei preferiti di chi scrive. *Marble Madness*, originariamente sviluppato da Atari, era una sorta di ibrido tra un puzzle game e un titolo di guida. Scopo del gioco, infatti, era quello di guidare una fragilissima sfera di marmo (da cui il titolo del coin-op) lungo un percorso pieno d'insidie, sino al termine del tracciato. A decretarne il successo è stato soprattutto l'originale, per i tempi, sistema di controllo costituito da una trackball, mediante la quale il giocatore agiva simultaneamente sulla direzione e la velocità della sfera sullo schermo.
A quasi trent'anni dalla realizzazione del gioco originale, Electronic Arts propone questa rivisitazione in chiave tematica. *Marble Madness* per telefonino, infatti, non è una conversione in senso stretto del coin-op del 1984: ai 5 livelli originali, tutti accuratamente ricostruiti nei dettagli, gli sviluppatori di EA ne hanno aggiunti altri, a tema (c'è il mondo egizio, il mondo di Atlantide, ecc.). La grafica è rimasta sostanzialmente immutata, così come il gioco, trackball a parte.**

Produttore:	**EAMobile**
Prezzo:	**€ 5**
Versione provata:	**Nokia N82**
Link:	**www.eamobile.co.uk**

Un riuscito remake del leggendario coin-op del 1984, pur senza trackball... Lacrimuccia assicurata per i più stagionati. **7½**

CONDOTTI ACQUIFERI

I PC con forma all-in-one, ovvero integranti monitor e componentistica all'interno di un singolo case, non hanno mai brillato per prestazioni. Il più delle volte, chi li produce utilizza GPU e CPU a basso consumo energetico, le uniche compatibili con i case più angusti. L'asiatica Asetek, da anni specializzata in sistemi di raffreddamento a liquido, ha però aggirato tale limite mostrando alla stampa un prototipo di all-in-one integrante due waterblock a basso profilo, che ricevono acqua da una pompa e un radiatore posti nel braccio di supporto dello schermo. Il sistema riesce a dissipare i 205 watt prodotti da un Core i7 920 e da una GPU GTX280M, risultando praticamente inudibile. Asetek proporrà la sua soluzione a tutti i maggiori produttori di PC all-in-one, che potrebbero, grazie a essa, dare vita a configurazioni da gioco caratterizzate da un ingombro ridotto.

SENTINELLA AREANTE

La Sentry LXE di NZXT è una cornice touch creen pensata per chi vuole tenere sempre sotto controllo la velocità delle ventole all'interno del case. Il dispositivo si collega, tramite cavo, a una piccola scheda interna installabile in una delle staffe PCI del case, e permette di controllare cinque ventole separatamente. All'utente viene lasciata la possibilità di passare dalla modalità manuale a quella automatica, che varia la velocità delle pale in base alla temperatura rilevata e riportata sullo schermo.

Una cornice in alluminio assicura al dispositivo un'estetica adatta ad accompagnare i case più ricercati e metallici. Il prezzo della Sentry è di 59 dollari USA.

Il Sistema GIUSTO

USB 3.0 e SATA 6 assicurano un posto nel Sistema ideale all'ultima scheda madre ROG di Asus, mentre la poco conosciuta G.Skill propone un kit dual channel tanto economico, quanto veloce. Ma la novità vera è l'arrivo di una Auzentech in grado di sconfiggere il monopolio di Creative dopo molti mesi.

GPU OVUNQUE

Nella pagina successiva, indichiamo tre netbook in grado di eseguire degnamente qualche videogioco in vacanza. A distinguerli dai loro simili è la presenza di GPU in grado di coadiuvare il lavoro delle CPU a basso voltaggio, che ancora arrancano nella riproduzione video. Negli smartphone, la tendenza è lo stessa e vede i modelli muniti di GPU ARM e PowerVR vincere a mani basse nei confronti della concorrenza. È merito dei videogiocatori se i PC più piccoli, i tablet e i telefonini possono godere di interfacce accattivanti, reattive e funzionali. I soldi spesi per anni in VGA e console hanno alimentato una architettura complessa, quella dei processori grafici, che è destinata a influenzare tutta la società del futuro, con navigatori satellitari intelligenti che zoomano senza indugio dalle mappe delle città agli incroci e monitor ospedalieri muniti di modelli 3D con risoluzione elevatissima. Anni or sono, il fondatore di NVIDIA disse di sognare un futuro in cui i processori grafici sarebbero stati ovunque, ma forse non immaginava che la sua fantasia diventasse realtà così presto.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 330**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

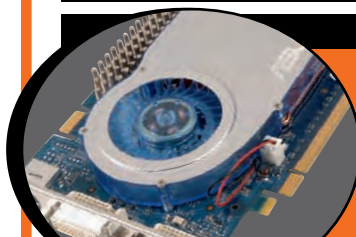
■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 90**
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 580**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

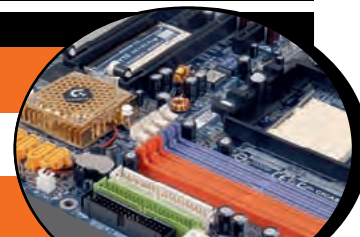
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 270**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Extreme € 300**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 4 PCI-E 8x - 1 PCI-E 1x - 10 SATA - 13 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100**
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta il nuovo chipset AMD 870, supportando di conseguenza ben 6 porte SATA 3 e un utile connettore USB di terza generazione, caratteristica condivisa anche con il prodotto di Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti alle operazioni di overclock e sblocco dei core.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill PC3-12800 Ultra € 120**
2 DIMM da 2 GB - latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 270**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.870 (limite 3.000)	€ 1.380 (limite 2.000)	€ 825 (limite 1.000)

POTERE NETBOOK

Nati per navigare in Internet o poco più, i netbook non sono adatti all'esecuzione dei giochi, ma esistono alcune interessanti eccezioni.

AlienWare M11x
€ 799

Disponibile in versione Core 2, i5 e i7 abbina 4 GB di RAM a una GeForce 335M in grado di gestire perfino *Crysis* alla risoluzione di 1366x768. Il prezzo sale notevolmente se si scelgono le CPU più veloci.
www.dell.it

Packard Bell Dot A
€ 449

La versione con processore Neo dual core a 1,3 GHz e Radeon 4225 riesce a eseguire *Left 4 Dead 2* senza incertezze, assicurando la giusta quantità di frag anche durante le vacanze. Diventa, però, indispensabile aumentare la RAM base a 2 GB.
www.packardbell.it

Asus Eee PC 1201NL
€ 310

In attesa dei modelli con Ion2, questo Eee con Atom a 1,6 GHz riesce a eseguire degnamente gran parte dei giochi "casual", riproducendo senza incertezze tutti i filmati HD disponibili sulla Grande Rete.
www.asus.it

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

SOLE COCENTE

Ammettiamolo: netbook, smartphone e tablet in spiaggia sono uno strazio. La sabbia minaccia di graffiarli, la crema li unge, il sole li rende illeggibili. A vincere sulla battigia sono gli eReader, quei dispositivi in bianco e nero che offrono tempi di refresh lunghissimi e migliaia di pagine da leggere in un piccolo spazio della valigia. Il prezzo elevato ne impedisce l'abbandono incustodito a fianco della sdraio, come invece avviene con i migliori romanzi economici, ma fra qualche anno ne riparleremo.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

TESTI E GTA

Per il compleanno mi è stato regalato *GTA IV*, i cui requisiti consigliati sono nettamente inferiori a quelli del mio PC, composto da Core 2 Q8200, GeForce GT 220 e 3 GB di RAM. Ciononostante, il gioco produce vistosi cali nel framerate e alcuni bug visivi. Ho letto che il sistema migliore per aggirare il problema consiste nel creare un file di testo all'interno del gioco, contenente alcuni comandi, e aggiungere al link del desktop l'istruzione **-benchmark**, ma alla fine dell'operazione mi ritrovo davanti solo a un errore.

Giacomo

Il famoso file di testo **commandline.txt** conquistò notorietà nei mesi successivi al lancio dell'ultimo capitolo di *GTA*, permettendo di aggirare i limiti imposti dai programmatori in presenza di alcuni tipi di schede video. Per far sì che funzioni correttamente, non è necessario modificare il link del gioco, quanto eseguire il motore dopo essersi già collegati al network Rockstar Social Club. Il file di testo, che deve essere inserito nella cartella d'installazione, va riempito di comandi relativi al dettaglio grafico quali **-renderquality** (seguito da un valore variabile da 0 a 4), **-shadowdensity** (0-16), **-texturequality** (0-2), **-viewdistance** (0-99) e **-detailquality** (0-99). Inserendo **-novblank** si disattiva il Vsync, mentre con **-safemode** si impostano automaticamente tutti i valori grafici più bassi. Con **-norestrictions** si eliminano i paletti imposti dal motore alle schede video munite di soli 256 MB e 512 di RAM, con il risultato di poter utilizzare le texture più definite e l'orizzonte visivo più lontano, ma sfruttare tale opzione in presenza di un quantitativo ridotto di RAM video fa sì che il gioco adotti una anomala serie di sfumature colorate, e collassi sotto un framerate singhiozzante. La tua GeForce GT 220, inoltre, non è potente quanto il suo nome suggerisce, essendo munita di soli 48 shader operanti a 1.566 MHz, collegati alla RAM da un bus ampio 128 bit. Di conseguenza, otterresti migliori risultati semplicemente sostituendola con un'economica GTS 250, munita di 128 unità di shading e acquistabile, nuova o nel mercato dell'usato, con una spesa inferiore a 100 euro. La variabile **-benchmark** da te citata non modifica alcun dettaglio visivo, ma avvia un benchmark utile a capire se le modifiche apportate hanno portato benefici o peggioramenti.

Un file di testo ne può aiutare l'esecuzione, ma *GTA IV* resta esigente sul piano dell'hardware.

VISTA MIOPE

Essendo passato recentemente a Windows 7, ho deciso di utilizzare la mia licenza di Vista sul vecchio PC di casa, munito di Athlon XP 2600+, motherboard nForce e 1 GB di RAM. Quando tento di avviare l'installazione, però, appare l'errore:
Error Code 5 can not boot from disk
Lo stesso DVD sembra funzionare correttamente sul PC di un amico, quindi mi è venuto il sospetto che Vista non sia compatibile con i vecchi Athlon.

Matt

Il problema non risiede nel processore, ma nella motherboard, che come altri vecchi modelli basati su chipset VIA e SiS non riesce a digerire il settore di boot creato da Microsoft per i DVD d'installazione dei suoi due ultimi sistemi operativi. Scaricando l'applicazione gratuita ImgBurn (**www.imgburn.com**), però, è possibile creare una copia del disco d'installazione modificata ad hoc, perfettamente legale sul piano della licenza. Il primo passaggio consiste nel creare un'immagine ISO utilizzando le opzioni **Create image file from files** e **Extract boot Image**, usando il DVD originale come sorgente; poi bisogna mettere il segno di spunta su **Make Image Bootable** e selezionare le opzioni **ISO9660+UDF**, **Include Hidden Files** e **Include System Files**. Una volta assegnato un nome al volume tramite il menu **Labels**, bisogna verificare che l'opzione **Don't add version number to files** nel menu ISO9660 sia attivata, quindi generare effettivamente la ISO su hard disk. Quest'ultima può essere poi trasferita su un DVD vergine che non troverà ostacoli sul PC in questione, riconoscendo senza indugio alcuno il seriale che accompagna il disco originale.

Fisica in vendita

In queste pagine, un lettore ci chiede lumi riguardanti il PhysX System Software di NVIDIA, ovvero il motore che l'azienda californiana offre gratuitamente agli sviluppatori, nella speranza che questi programmino effetti particolari tramite CUDA. Il pacchetto in questione ha, però, fatto parlare di sé recentemente anche per un altro motivo, ovvero la scarsa ottimizzazione della sua versione software, apertamente ammessa dagli ingegneri di NVIDIA. In pratica, quando la dll non trova una GeForce nel sistema, assegna alle istruzioni X86 della CPU il compito di eseguire un numero limitato di effetti, ignorando le SSE che accompagnano da anni tutti i processori di Intel e AMD. Così facendo, NVIDIA ha prodotto per anni un gap di prestazioni fittizio tra GPU e CPU, che potrebbe forse essere colmato utilizzando la capacità di Athlon, Phenom, Core 2 e Core i5/i7 di gestire più vertici contemporaneamente. Una pratica già applicata in passato da altre aziende e destinata a perdurare (anche perché l'altro motore fisico di rilievo, Havok, è finito nelle mani di Intel), fino a quando qualcuno non svilupperà una API fisica realmente neutrale, magari basata su OpenCL. Quello che serve, insomma, è un Direct3D per la fisica, che permetta di godere di effetti evoluti in presenza di qualsiasi GPU e riesca a sfruttare decentemente i PC muniti di CPU quad ed exacore.

PICCOLO, MA TOSTO

Vorrei assemblare un Home Theater PC abbastanza piccolo da poter essere trasportato nello zaino, in modo da spostare la mia videoteca quando trascorro le vacanze in montagna. Ho visto che esistono molti modelli mini-ITX, ma vorrei utilizzare qualcosa di più potente degli Atom, in modo da sfruttare il PC anche per eseguire qualche gioco. Sai consigliarmi anche qualche hard disk che mi permetta di avviare il sistema in pochi istanti?

Daniele

Le motherboard mini-ITX in commercio hanno solitamente come base gli esponenti della famiglia Atom, ma non mancano alcuni modelli dotati di socket capaci di accogliere CPU ben più potenti. La Zotac H55-ITX-WiFi è basata su socket 1156 ed è compatibile con tutti i Core i3 5xx e Core i5-6xx, ovvero quelli con GMA HD integrata. Nella piccola scheda riesce a trovare posto uno slot PCI-E 16x in grado di accogliere una VGA alternativa, utile nel caso si voglia sfruttare la piattaforma per giocare. La medesima caratteristica è vantata dalla Sapphire IPC-AM3DD785G, una piccola scheda AM3 capace di supportare Athlon II e Phenom II, munita di Radeon 4200 integrato, ma compatibile anche con le più potenti schede DirectX 11. La circuiteria di alimentazione delle motherboard ITX, nonché i minuscoli case in cui vengono solitamente inserite queste schede, collidono però con l'utilizzo di CPU da 95 o più watt, che andrebbero scartate in favore dei modelli da 65 e 45 Watt. Per quanto riguarda il case, il mercato propone numerose alternative, con o prive di slot dedicati alle unità ottiche. Se devi installare una veloce VGA, la soluzione più adatta è il PC-Q08 di LianLi, che offre il giusto spazio alle Radeon e alle GeForce più lunghe e può accogliere un alimentatore (PSU) in standard ATX. In alternativa, esistono molti case mini-ITX pensati per accogliere niente altro che la motherboard e un hard disk da 2,5 pollici, muniti di PSU esterne da 90-150 watt simili a quelle dei laptop. La strada della riduzione dei tempi di boot passa, attualmente, solo attraverso gli SSD, che hanno nei modelli muniti di controller Sandforce i loro migliori esponenti. Se non vuoi confrontarti con l'alto prezzo per GigaByte offerto dagli OCZ Vertex II e LE, puoi puntare anche sui nuovi VelociRaptor di Western Digital, che una volta liberati dal guscio IcePack hanno delle dimensioni da 2,5 pollici compatibili con gli angusti case mini-ITX e operano alla velocità di 10.000 RPM.

SPADE RALLENTATE

Anche se imposto la risoluzione di 800x600, *Star Wars Il Potere della Forza* sembra andare al rallentatore. La lentezza eccessiva di certi livelli mi ha spinto a overclockare la mia 8600GT di un 20%, ma i duelli rimangono comunque ingiocabili. Possiedo una CPU Intel D a 2,8 GHz, con 3 GB di RAM.

Alberto

Il gioco è stato convertito da console, ma in maniera un po' brutale, come i menu non navigabili con il mouse e l'impossibilità di modificare qualsiasi dettaglio grafico che non sia la risoluzione o la luminosità ben testimoniano. La patch 1.2 (scaricabile all'indirizzo **http://tinyurl.com/39rnz8a**) migliora leggermente il framerate, ottimizzando la modellazione dei tessuti e limando alcuni effetti fisici surreali, ma non permette ai dual core più lenti di eseguire fluidamente i combattimenti. Con una dose di fortuna, però, il tuo Pentium D potrebbe scatenare un po' del suo lato oscuro tramite overclocking. Esistono due versioni del Pentium D a 2,8 GHz: la vecchia 820 e la più recente 920, munita di moltiplicatore 14x e bus QDR a 200 MHz. Quest'ultima ha dimostrato molte volte di poter superare facilmente i 3,4 GHz di velocità elevando il front side bus a 233 o 266 MHz, soprattutto in presenza di motherboard che permettono di dividere la velocità della RAM da quella del bus. Ti suggerisco, quindi, di deviare la tua passione per l'overclock dalla GPU alla CPU, dopo aver identificato il processore tramite CPU-Z e aver provato un aumento graduale delle frequenze, a passi di 10-13 MHz. La fisica del gioco, ovvero la parte di codice che più influenza il framerate, ne trarrà maggior giovamento rispetto a una VGA più veloce.

Lo sventolio dei vestiti di Sith e Jedi grava fortemente sulle CPU prive dei giusti Midi-chlorian.

TENSIONE ALLE STELLE

Il mio PC basato su P5P41C risulta stabile solo se elevo la tensione del vCore a 1,5 volt. Se utilizzo il valore di default di 1,22 volt incappo in schermate blu, se non addirittura nell'impossibilità di avviare Windows.

Cristian

Solo per esperti SLI democratico

Prima dell'arrivo della piattaforma X58, sommare la potenza di due o più GeForce era una qualità esclusiva dei chipset nForce. Sebbene molte motherboard per Phenom e Core 2 fossero munite di doppio slot 16x e del giusto quantitativo di canali PCI-E, i driver di casa NVIDIA si sono sempre rifiutati di funzionare in presenza di chipset X38, X48, P45 e 780/790, seguendo una logica commerciale che è svanita solo con l'arrivo dei Core i7. Tale limite ha resistito agli attacchi degli smanettoni per molti anni, grazie a un intricato sistema di rilevamento dell'hardware basato sulla tabella ACPI presente nel BIOS, ma alcuni utenti russi sono riusciti a superarlo senza costringere l'utente a modificare voci di registro, abilitare .dll esotiche o ricercare nella Grande Rete dei driver non ufficiali. Raggiungendo l'indirizzo **http://xdevs.com/e107_plugins/content/content.php?content.30** è possibile scaricare un piccolo programma chiamato SLIpatch, disponibile in diverse versioni per XP e per le edizioni a 32 e 64 bit di Vista e 7. Una volta decompresso il file in una cartella dell'hard disk, è necessario disabilitare lo User Account Control e, sfruttando la console dei comandi in modalità amministratore, eseguire il file **InstallSLI.cmd**. Al riavvio successivo, il sistema proporrà una versione alternativa di Windows chiamata "SLI enabled", che riconoscerà qualsiasi chipset come un Intel X58, permettendo alle due GeForce di cooperare in favore della fluidità dei giochi. Bisogna, però, avere l'accortezza di disabilitare la modalità SLI dai ForceWare quando si esegue la versione standard di Windows, onde evitare delle immediate schermate blu. La semplice procedura deve essere ripetuta dopo ogni aggiornamento del BIOS e ha maggiori probabilità di successo se viene effettuata prima dell'installazione dei driver video. Il ripristino del sistema può comunque essere ottenuto semplicemente eseguendo il file **UninstallSLI** dalla già citata console di comando.

Una modifica software, e tutte le mobo con doppio slot 16x possono sfruttare lo SLI.

Il ViD, ovvero la tensione predefinita del processore Core 2 Q9550, è pari a 1,2250 volt, esattamente quella scelta automaticamente dalla tua motherboard. Abbinare al processore una tensione di 1,5 volt significa portarlo a rapida morte "da cottura", tanto che anche i più fanatici applicatori dell'overclock, desiderosi di spingere questo processore nei pressi dei 4 GHz, non superano la soglia di 1,4 volt. Le temperature da te riportate nella mail non sono però compatibili con una tensione del genere, che dovrebbe portare il processore ben sopra i 56 gradi nei momenti di maggior carico. Di conseguenza, è probabile pensare che la tua P5P41C, una motherboard Asus basata sul chipset P41, non stia segnalando la tensione corretta. Se stai utilizzando il BIOS 0307, l'unico completamente compatibile con la CPU in questione, non ti rimane che sfruttare l'applicazione Everest (**www.lavalys.com**) per scoprire l'effettivo valore del vCore, rilevabile raggiungendo la finestra **Computer\Sensor** del programma. In alternativa, puoi usare il più semplice e gratuito Core Temp (**www.alcpu.com/CoreTemp**) per tenere sott'occhio le temperature dei singoli core durante l'esecuzione dei giochi. Se il Q9550 non supererà mai i 65 gradi, è lecito pensare che funzionerà senza grossi problemi anche in futuro.

Quando parte è un mostro, ma la più potente delle Radeon, a volte, fatica ad alzarsi dal letto.

MOTORINO DI AVVIAMENTO

La mia 5970 richiede tre accensioni del PC per funzionare correttamente. Il primo avvio si limita a far andare tutte le ventole alla massima velocità, il secondo produce un beep di riconoscimento della CPU, ma nessuna immagine sullo schermo. Al terzo tentativo, il sistema si avvia regolarmente.

Dino

Il sintomo del mancato avvio "a freddo" è stato sperimentato da molti dei primi acquirenti delle 5970, tanto da spingere Asus a distribuire un apposito BIOS aggiornato. Sapphire ha fatto lo stesso per la sua 5970 OC edition, nascondendo i tre file utili a compiere l'operazione nei più nascosti recessi del suo database online. Per effettuare l'aggiornamento sono necessari due file: **www.sapphiretech.com/global/lib_files/68.rar** e **www1.sapphiretech.com/global/lib_files/102.zip**, contenenti, rispettivamente, un programma per rendere avviabili le penne USB, l'utility ATI flash e l'immagine del firmware. Una volta decompresso tutto nella stessa cartella, dovrai eseguire il programma HPUSBFW, scegliere la chiavetta di destinazione e creare un disco di avvio DOS, utilizzando i file di sistema presenti nella cartella DOS files che accompagna il programma. In seguito, copia i file **atiflash.chg**, **atiflash**, **flash**, **S3C00001.oc8** e **S3C00001.oc9** nella medesima chiavetta, riavviando il sistema e impostando nel BIOS la pen drive come hard disk di boot. Ti ritroverai, così, davanti a una schermata DOS in cui sarà sufficiente inserire il comando flash per avviare correttamente l'aggiornamento. Il programma verificherà la presenza di un BIOS compatibile, nonché la versione del codice già presente, quindi ti chiederà di riavviare il sistema. Tieni conto che il firmware in questione è pensato per la 5970 OC, ovvero il modello leggermente overclockato di Sapphire. Se non sei in possesso del medesimo esemplare, l'aggiornamento potrebbe produrre dei malfunzionamenti dovuti all'impiego di frequenze troppo elevate.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

Sperare che *Mass Effect* giri in presenza di una scheda grafica Intel integrata è utopico quanto sognare di esplorare la galassia.

D Possiedo un PC con processore Pentium dual Core a 2,2 GHz, e con sistema operativo Windows 7, che non vuole saperne di eseguire *Mass Effect*. Appena lo lancio, infatti, mi appare una schermata nera seguita dal messaggio Windows ha smesso di funzionare.

Tommy2000

R Nella tua mail non specifichi se hai installato l'ultima patch disponibile (la 1.2) e le caratteristiche fondamentali del tuo notebook. La CPU Pentium a 2,2 GHz suggerisce, però, la presenza di una GPU integrata di Intel, inadatta all'esecuzione del motore che anima la galassia di BioWare. Non ti rimane che verificare da Gestione Dispositivi quale GPU sia presente nel tuo sistema, tenendo conto che il gioco richiede almeno una GeForce 6600 o un Radeon X1600, ovvero una scheda munita di shader di terza generazione.

D Vorrei sostituire l'attuale GeForce 8800GT con una Radeon 5850 o una GeForce 470. Cosa mi consiglieresti, considerando che nel mio case è presente un alimentatore da 550 watt e, in passato, ho avuto alcuni problemi di surriscaldamento?

Stefano

R I primi esponenti della famiglia Fermi non brillano certo nel campo dei consumi e delle temperature. Nel tentativo di recuperare lo svantaggio temporale accumulato nei confronti di ATI, gli ingegneri di NVIDIA hanno infatti spinto le GPU delle 470 e 480 verso frequenze tali, da produrre un quantitativo considerevole di calore. Se un tempo quantificare i consumi di una scheda video era un'operazione abbastanza complessa, oggi sia ATI, sia NVIDIA vengono incontro agli utenti dichiarando il TDP, ovvero il quantitativo di watt consumati mediamente dai loro ultimi prodotti. Mentre la GeForce 470 brucia 215 watt, la Radeon 5850 si ferma a quota 151, risultando decisamente più digeribile per un alimentatore del taglio da te posseduto.

D Quando raggiungo la fase Tribù di *Spore* e il gioco mi chiede di selezionare la capanna del capo villaggio, ottengo solo un completo congelamento del sistema, che m'impedisce di fare qualsiasi cosa.

Pippo90

R Quello da te descritto è noto tra gli appassionati del gioco con il nome di Outfitter Bug, e si presenta quando selezioni la capanna o tenti di modificare il vestiario della tribù. Causa del blocco totale è, spesso, l'impiego di driver video datati, che dovresti aggiornare scaricando l'ultima versione dei Catalyst o dei ForceWare. Molti utenti hanno scoperto che ricominciando una partita direttamente dalla fase Tribù, ovvero cancellando il pianeta dove è nata originariamente la propria razza, il gioco prosegue senza intoppi, facendo però perdere le statistiche e le caratteristiche genetiche accumulate nelle sezioni cellula e creatura. Un altro sistema per evitare che il gioco si congeli in questa sezione consiste nell'aumentare la cache video, impostando l'apposita opzione presente nel menu di configurazione grafica sul valore di 3384 MB.

D Possiedo un sistema completamente basato su AMD, con Phenom X6 1055T a 2,8 GHz, Radeon 4890 e 4 GB di RAM, la cui caratteristica principale è quella di essere "pulito". In pratica, non installo software diversi da quelli indispensabili ed evito i demo, dato che odio il modo in cui Windows rallenta con l'ingrossarsi delle cartelle e del registro. Tale mania mi ha spinto a bloccare l'installazione di PhysX, che in un sistema privo di schede NVIDIA non dovrebbe apportare alcun vantaggio. Quando, però, ho provato ad avviare *Batman: Arkham Asylum*, sono incappato in un errore, anche disabilitando l'accelerazione fisica dai menu.

Bart

R Il PhysX System Software di NVIDIA utilizza un mix di accelerazione hardware ed esecuzione software per animare gli effetti fisici, anche in assenza di una GeForce. In pratica, la API affida alla CPU i calcoli necessari all'esecuzione del gioco in presenza di schede Radeon, eliminando gli effetti più complessi in favore della velocità, come avviene già su console. Non installare il pacchetto (scaricabile nell'ultima versione all'indirizzo **www.nvidia.com/object/physx-9.10.0224-driver.html**) per risparmiare pochi MB sull'hard disk è, quindi, poco saggio, dato che la sua assenza impedisce il corretto funzionamento di molti giochi, tra cui appunto *Arkham Asylum*. Il pacchetto, inoltre, è assolutamente non intrusivo, limitandosi a inserire una voce nel menu programmi di Windows.

I driver PhysX devono essere installati anche in assenza di GeForce, se si vuole assicurare l'esecuzione di molti giochi.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" ha tentato di passare dall'altra parte dello specchio. Infrangendone parecchi...
Gioco Preferito: *American McGee's Alice*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Il nostro Dario ha guadagnato un bonus di +2 in Forza e una penalità di - 5 nella skill Dormire di notte!
Gioco Preferito: *MLB 2K10*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Attendere l'avvento del proprio pargoletto. Nel mentre, ha esaurito le scorte italiane di Red Bull.
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: C'è una new entry nella banda di GMC. Simona gioca a tutto campo tra FPS, avventure e chi più ne ha... Saprà conquistarvi!
Gioco Preferito: *GTA IV*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

Due colpi, due centri

La pausa estiva volge al termine, ma le occasioni per giocare alla grande sono solo all'inizio.

CAPITA di rado che, su uno stesso numero di GMC, due titoli possano sfoggiare la prestigiosa coccarda rossa di Gioco del Mese.

Sfogliate le prossime pagine e scoprirete che *Mafia II* e *StarCraft II: Wings of Liberty* ce l'hanno fatta. Da una coppia d'assi di tal calibro, d'altronde, non ci si poteva attendere di meno e, in effetti, le aspettative con cui ci siamo accostati a questi "numeri due" erano molto elevate. Nel caso di *StarCraft*, dal 1998 a oggi lo strategico in tempo reale di Blizzard ha avuto tutto il tempo per superare i confini di un ottimo gioco e diventare un vero fenomeno, per esempio nei cosiddetti e-sport, come sapranno i nostri più affezionati lettori che seguono anche la rubrica Next Level. *Mafia*, dal canto suo, fin dal 2002 si è saputo imporre come un vero e proprio racconto interattivo, sul modello dei romanzi di Mario Puzo e dei film di Coppola.

Senza svelarvi troppo, possiamo affermare che entrambi sono riusciti a mantenere le promesse, ognuno a modo proprio. Leggendo le rispettive recensioni non potrete non notare che, al di là dei meriti tecnici e narrativi (e di qualche difettuccio, ma la perfezione non è di questa terra), *Mafia II* e *StarCraft II* hanno saputo suscitare, pur in due veterani come Paolo Paglianti e Claudio Chianese, del genuino entusiasmo. E la capacità di accendere grandi emozioni, in virtù di una trama tratteggiata come in un grande affresco della criminalità organizzata italo-americana negli Anni '40 e '50 o del lontano futuro di una galassia perennemente in guerra, oppure grazie alla cura certosina per ogni dettaglio al fine di non lasciare nulla al caso, è la materia di cui sono fatti i fuoriclasse. Mai come in questi casi, poi, sarebbe inutile lamentarsi per la scarsa originalità del mercato videoludico e per l'eterno ritorno degli stessi nomi. Perché rovinare con della sterile polemica il gusto di esplorare Empire Bay o di combattere l'imperatore Mengsk?

Siamo certi che *Mafia II* e *StarCraft II* sapranno far battere forte il cuore degli appassionati di videogiochi, ma sono solo le avanguardie di quello che si prospetta come un periodo eccezionale per il nostro hobby. Altri grandi titoli si muovono oltre l'orizzonte: sportivi, FPS, strategici a turni, giochi di ruolo... Trattenete il fiato, perché, come scrivevamo il mese scorso nello speciale dedicato all'E3 2010, la partita è appena cominciata. Continuate a seguirci, insieme ne vedremo delle belle.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 82

pag. 86

pag. 88

pag. 90

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount & Blade: Warband*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare a tempo di record il numero di GMC, ascoltando solo i bassi di improbabili e interminabili brani di musica Hardcore!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Viaggiare per il mondo con la scusa dei videogiochi. Continua ad aggirarsi nei pressi della stazione di Colonia.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

■ Le missioni sono varie e dinamiche, piene di colpi di scena e di sparatorie. Peccato per i punti di salvataggio un po' troppo lontani.

GENERE: AZIONE/FREE ROAMING

MAFIA II

Mitra, bombe, violenza e una grande città a vostra disposizione.

IN ITALIANO

***Mafia II* è completamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. L'opera di localizzazione è monumentale, e comprende doppiatori che parlano in dialetto siciliano. I dialoghi sono resi molto bene, con verve teatrale degna di un film.**

FATEVI un favore: non leggete nulla di *Mafia II* finché non lo avrete installato, giocato e completato. A parte questa recensione, naturalmente, che se tutto va come dovrebbe, sarà l'unica PC pubblicata in Italia prima della data di uscita del gioco, il 27 agosto.

Questo perché *Mafia II* non è solo un "free roaming", un gioco in cui potete girare liberamente in lungo e in largo per una metropoli degli Anni '40 – '50. *Mafia II* dovrebbe essere chiamato "film interattivo", se questa definizione non fosse già stata utilizzata a sproposito per dei titoli tra il disastroso e il tremendo, usciti quando i primi lettori CD entravano nei nostri PC intorno alla prima metà degli Anni '90, in cui dei filmati erano mischiati senza troppa convinzione a delle fasi ben poco interattive.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Giocare a *Mafia II* è come vedere uno splendido film d'azione, pieno di colpi di scena, tradimenti, sequenze mozzafiato, omicidi e violenza, in cui si controlla il protagonista durante le sparatorie e gli inseguimenti in auto. Come in un film, non ci sono "scelte": la storia è decisa dai programmatori, e non esistono praticamente strade secondarie, una volta che inizieremo a camminare lungo il percorso di una missione. Starà invece a noi, come negli sparatutto, decidere dove ripararci quando un nemico ci spara, oppure come duellare a suon di cazzotti contro un avversario, o che strada prendere mentre scappiamo dalla polizia o inseguiamo un rivale. Quindi, come per i capolavori cinematografici, è bene non sapere niente della trama, in modo da scoprire tutto in prima persona, e assaporare gli avvenimenti così come il "regista" li ha pensati.

Come al solito, a GMC siamo stati attenti e abbiamo cancellato indelebilmente le immagini che potrebbero svelare alcune di queste sorprese: tuttavia, vi consigliamo di leggere solo questa recensione e poi, se deciderete di comprare il gioco, resistere alla tentazione di "saperne di più". Lo scoprirete da soli, nel migliore dei modi.

> "Giocare a *Mafia II* è come vedere uno splendido film d'azione"

DELINQUENTI PER SCELTA

È difficile pensare che qualche nostro lettore sia completamente digiuno di *Mafia II*, considerando che abbiamo adorato il primo *Mafia* e abbiamo tenuto sotto costante controllo lo sviluppo del seguito. In ogni caso, il gioco – bene o male – inizia con il ritorno di Vito Scaletta dal fronte occidentale, dove ha combattuto per lo Zio Sam contro italiani e tedeschi nella Seconda Guerra Mondiale. Vito appartiene alla comunità italiana di Empire Bay, una fittizia metropoli americana che ricorda da vicino New York, anche se non mancano particolari di altre città statunitensi.

Vito non ha molta scelta: può spaccarsi la schiena e lavorare onestamente come bracciante, in una metropoli dove il "sindacato" è un'organizzazione criminale che pretende una percentuale sui risibili stipendi dei lavoratori, oppure passare dall'altra parte e diventare un affiliato delle "famiglie" mafiose di Empire Bay, che si contendono il controllo dello sprawl urbano a colpi di mitra e lanci di molotov. Vito opta per una vita piena di donne, feste, belle case, moltissimi dollari, ma anche di mazzette, gambe rotte per pretendere il pizzo, omicidi e attentati dinamitardi.

La decisione di Vito fa parte della sezione "cinematografica" di *Mafia II*: noi non potremo scegliere di cambiare strada. La decisione di imbracciare il mitra e sparare addosso ad altri poveracci, di compiere rapine e attentati non è mai del giocatore, che viene

EDIZIONI DA COLLEZIONISTI

Esistono due versioni da "collezionisti" per *Mafia II*: la prima è quella tradizionale, e comprende 2 artwork, un CD con la colonna sonora orchestrale (niente brani cantati) del gioco, un art book di 100 pagine, la mappa di Empire Bay plastificata e dei contenuti extra scaricabili (due auto di lusso e due completi da uomo). Costerà 54,90 euro. La seconda è digitale: se acquisterete questa versione online tramite Steam, avrete in regalo il primo *Mafia*. Un'occasione da non perdere!

EVOLUZIONE DELLA CITTÀ

Le missioni che vi vedranno protagonisti in *Mafia II* non avverranno tutte di fila: la storia del gioco spiega molto bene quando e perché avvengono delle pause. D'altra parte è verosimile, come lo è che quasi nessun film di gangster si svolga in pochi giorni. Empire Bay cambierà volto, passando da quello innevato di metà degli Anni '40 a quello solare dell'estate del '51. Ed è particolarmente interessante vedere come il vero personaggio del gioco, Empire Bay stessa, cambi nel giro di pochi anni, passando dal tetro dopoguerra al luminoso periodo dei ruggenti Anni '50.

ANALISI TECNICA

Mafia II, nonostante la valida veste grafica, non si è rivelato particolarmente pesante. Un'ormai attempata GeForce 8800 GT (o una Radeon 4850) si rivela sufficiente a gestire il gioco al meglio, se si ha l'accortezza di non salire sopra il 1440x900. Puntando a risoluzioni Full HD, è meglio dotarsi di GPU più recenti. Per cercare di mettere la nostra configurazione alla frusta (un core i5 con 4 GB di RAM e GeForce GTX 470) abbiamo anche attivato il 3D Vision alla risoluzione di 1920x1080, riscontrando naturalmente un frame rate dimezzato, ma tutto sommato sufficiente a godersi il gioco.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato (rosso) / Accettabile (giallo) / Ottimale (verde)

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Sconsigliato)	1680x1050 (Sconsigliato)	1920x1080 (Sconsigliato)	2560x1200 (Sconsigliato)
Dual Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)
Quad Core	1280x1024 (Sconsigliato)	1440x900 (Ottimale)	1680x1050 (Ottimale)	1920x1080 (Ottimale)	2560x1200 (Ottimale)

Il sistema fisico gestisce anche la "distruggibilità" di quasi tutti gli elementi che vi circondano: con un mitra, potrete far saltare vetri, mobili, persino colonne di cemento.

La mappa di Empire Bay: potrete girare per quasi tutta la città fin dall'inizio, visitandola dal porto, a sud, fino alle colline a nord.

L'ERA DEL VAPORE

Mafia II è integrato completamente in Steam, il sistema di digital download di Valve. Questo vuol dire che, anche se ne comprerete la scatola in negozio, dovrete collegarvi a Internet per installarlo e giocarlo. È consigliato un collegamento a Banda Larga, visto che probabilmente sarà necessario scaricare anche degli aggiornamenti.

VIETATO AI MINORI

Mafia II è – giustamente – vietato ai minori: il motivo non è tanto nella grafica super realistica dei combattimenti, quanto nelle tematiche affrontate dalla storia di Vito. Da questo punto di vista, siamo convinti che il gioco sia pensato per un pubblico adulto, che possa comprendere fino in fondo la trama e non rimanere troppo colpito da sequenze e dialoghi decisamente violenti. Se siete dei genitori o dei fratelli maggiori, *Mafia II* è un po' come "Scarface": lo fareste vedere da solo a vostro figlio/fratellino minorenne?

catapultato regolarmente in mezzo all'azione e, per evitare l'altrimenti inevitabile game over, deve sparare meglio dei nemici, correre più veloce degli avversari e uccidere senza pietà.

Non ha, quindi, molto senso parlare di "morale" del giocatore in *Mafia II*. In molti altri titoli, come per esempio parecchi GdR, possiamo decidere di uccidere o derubare gli inermi cittadini per un vantaggio personale, e ognuno di noi, di volta in volta, sceglie cosa fare. *Mafia II*, da questo punto di vista, non è molto diverso da uno sparatutto "a corridoio", dove – nel gioco – è necessario sparare per primi per sopravvivere. Paradossalmente, l'incredibile realismo con cui è stata riprodotta Empire Bay spinge il giocatore a non compiere crimini di alcun tipo, a parte magari una guida un po' sportiva, in barba a semafori e precedenze. Se giochi come i vari *GTA* erano volutamente sopra le righe, ed era inevitabile che *certi giocatori* si divertissero a correre per la città con una motosega affettando tutti i poveri cittadini che avevano la sventura di incontrarli, *Mafia II* e il suo spirito serio spingono a non estrarre nemmeno le armi, in pubblico, e troviamo difficile credere che qualcuno si divertirà a sparare all'impazzata in mezzo al parco.

UNA CITTÀ DA ESPLORARE

Arriviamo in città in inverno, ed Empire è sotto una coltre di neve: le auto, con le loro bombature tipiche degli Anni '40, le case e le fabbriche sono tutte coperte da un manto bianco. A Empire Bay ogni quartiere ha un proprio carattere: Little Italy è piena di bandiere italiane, bar e insegne di gelaterie, mentre a Chinatown è normale vedere draghi senza ali in ogni quartiere e file di lampade di carta appese nelle strade. Passando dal centro città ai ghetti abitati in prevalenza da neri, noteremo che i pedoni sono tutti di colore, e il degrado sarà palpabile.

Quello che ci ha colpito è la cura certosina per i dettagli, decisamente inusuale: nei nostri primi giri per la metropoli abbiamo notato molti edifici caratteristici, quali stazioni, parecchie fabbriche, ospedali, tutti ricchi di particolari, come scale antincendio,

Le scazzottate sono frequenti e letali. Per sopravvivere, la tattica migliore è rimanere sempre in guardia (diventando pressoché invulnerabili) e sferrare i colpi quando l'avversario si "apre".

Gli interni sono estremamente caratterizzati e ricchi di dettagli: questo magazzino, per esempio, è pieno di scale, botti, scatole, casse e piattaforme di carico.

AUTO PER TUTTI I GUSTI

Non esistono auto "ufficiali" in *Mafia II*: i programmatori cechi di Take 2 hanno creato decine di auto basandosi sui modelli reali. Il risultato è sorprendente, e girando per la città vedrete migliaia di vetture incredibilmente verosimili, anche se non realistiche. Peraltro, il lavoro è stato doppio, considerando che il gioco si svolge in due periodi diversi.

Le auto possono subire gradi diversi di danni; per ripararle, dovrete tornare al vostro garage o in uno dei "body shop" sparsi per la città, dove potrete anche cambiare colore e targa.

ballatoi, balconi. Abbiamo pensato che queste costruzioni, così particolari, sarebbero state teatro di furibonde sparatorie nel nostro futuro in *Mafia II*; invece, in quasi tutti i casi non è stato così. Semplicemente, Take 2 ha deciso di creare una delle città più complete e caratteristiche della storia dei videogiochi.

Il paragone con Liberty City di *GTA IV* è inevitabile, anche perché entrambe le metropoli fanno esplicito riferimento alla Grande Mela. La New York di *Mafia II* è più piccola, circa la metà di quella di Rockstar, ma al tempo stesso – secondo l'opinione di chi vi scrive – è decisamente più caratterizzata. Le sue autostrade, i suoi quartieri, le zone residenziali, il porto e le industrie ci hanno colpito di più di quelle di Liberty City. Ed è anche naturale, considerando che è trascorso oltre un anno e mezzo dall'uscita del titolo di Rockstar, e che quindi i nuovi capolavori siano migliori di quelli passati.

Empire Bay è piena di esercizi commerciali e attrazioni, ma il nostro protagonista può recarsi solo in qualche categoria di negozi. Bar e tavole calde sono quasi sempre aperti, e consentono a Vito di recuperare energia con abbondanti dosi di hamburger e bibite varie. I negozi di vestiti sono fantastici per rinnovare il look, soprattutto quando la polizia ci avrà identificato e dovremo liberarci degli indumenti riconoscibili dalle forze dell'ordine. I vari garage permettono di sostituire la targa delle auto rubate, di colorarle di nuove tinte per rendere impossibile la loro identificazione, riparare gli immancabili danni ed effettuare qualche interessante modifica al motore e all'assetto. I negozi di armi permettono di acquistare pistole e fucili – per le armi da guerra bisognerà scoprire un luogo speciale. Infine, ci sono le autostazioni, per fare il pieno.
Tutti gli altri negozi, così come la stragrande maggioranza degli edifici, sono chiusi: si vedono le vetrine, ma non è consentito entrarci, dato che sono un immenso set cinematografico su cui si dipaneranno le vostre avventure.

Non è un problema: non abbiamo mai sentito l'esigenza di entrare in un palazzo a caso, esattamente come non ci passerebbe per l'anticamera del cervello di entrare in un appartamento che non conosciamo prima mentre giriamo per Milano, Napoli o Roma. E sebbene qualche negozio aperto in più non avrebbe guastato, preferiamo avere una città nel complesso viva e piena di edifici caratteristici, piuttosto che cinquantamila palazzi tutti uguali, dove possiamo entrare nell'androne e fare qualche rampa di scale.

> "Esistono due modelli di guida: uno arcade e uno simulativo"

LE MILLE LUCI DI EMPIRE BAY

Nella città, passeggiano centinaia di pedoni e migliaia di auto: girare per Empire Bay è realistico e verosimile. Le auto rispettano

COLONNA SONORA D'ECCEZIONE

La colonna sonora di *Mafia II* è semplicemente eccezionale: sono presenti 200 brani degli Anni '40 e '50, che potrete ascoltare con le radio installate su ogni auto del gioco. La colonna sonora comprende più di 100 brani d'epoca, tra cui "Mambo Italiano" di Rosemary Clooney, "Boulevard of Broken Dreams" di Tony Bennett, "Ain't that a kick in the Head" di Dean Martin. Inoltre, una radio trasmette solo musica classica, se la preferite.

SPARARE IN COPERTURA

Mafia II è uno sparatutto in terza persona: vedrete quindi l'azione svolgersi da dietro le spalle del protagonista. Nei momenti "caldi", quando piove piombo tutto intorno a voi, Vito potrà mettersi in copertura, riparandosi dietro a muretti o auto, da cui potrà "uscire" per aprire il fuoco in relativa sicurezza. Anche in questo caso, però, non sarete completamente invulnerabili: se i nemici vi aggirano, la copertura non servirà a nulla. A volte, capita di entrare in copertura dal lato "sbagliato", magari sul fianco della protezione invece che dietro (relativamente alla posizione di chi fa fuoco). Per fortuna, i movimenti di Vito sono molto veloci.

L'arsenale di Vito comprende pistole, revolver, fucili a pompa e mitra. A volte, potrete persino utilizzare delle granate.

Le animazioni sono spettacolari, soprattutto per quanto riguarda i combattimenti.

quasi sempre i segnali e i semafori, e la polizia è pronta e solerte a intervenire in caso di infrazioni. Esplorando la metropoli, abbiamo visto spesso "siparietti" messi in scena dal sistema di Intelligenza Artificiale. Per esempio, lungo un ponte abbiamo piantato una frenata pazzesca e l'auto che ci precedeva, della polizia, è stata tamponata da quella ancora più indietro. I due agenti sono scesi dalla vettura, e hanno tirato giù con la forza il malcapitato guidatore, arrestandolo senza troppi complimenti.

L'esempio dimostra come le auto che girano per Empire non siano solo degli "sfondi da teatro", ma siano governate da una I.A. quantomeno verosimile. C'è da dire che la polizia di *Mafia II* è molto più permissiva nei confronti del giocatore di quanto accadeva nel primo episodio: possiamo tranquillamente passare con il rosso, oppure andare contromano, sotto il naso dei poliziotti, e difficilmente capiterà di vederli intervenire. Se, invece, correremo come dei pazzi, oppure estrarremo un revolver in mezzo alla strada, i tutori dell'ordine si mostreranno più intraprendenti, e tenteranno di fermarci. Nel primo caso, per esempio, dovremo pagare una multa tutto sommato modesta. Nel secondo, se non vogliamo finire arrestati (quindi, game over), potremo pagare una piccola mazzetta per far dimenticare l'accaduto al poliziotto.

Se, invece, decidiamo di aprire il fuoco in mezzo alla folla, o addirittura contro i poliziotti stessi, o andremo addosso ai passanti, la polizia si incavolerà di brutto e inizierà a spararci addosso a vista. È sempre possibile sfuggire ai poliziotti, tendenzialmente scappando come dei matti per le strade di Empire Bay: fuggendo abbastanza lontano da loro (l'area controllata dalle forze dell'ordine verrà visualizzata nella mini mappa) il livello di allerta si abbasserà, ma dovremo cambiare auto (o i connotati alla stessa) e abito per essere completamente "ripuliti". In generale, mettersi a sparare contro la polizia non è una grande idea, e difficilmente se ne uscirà vivi.

Esistono due modelli di guida in *Mafia II*: uno "arcade" e uno "simulativo". Il primo, quello standard, è un po' come i giochi di guida più immediati, e tiene conto dell'inerzia dell'auto. Questo vuol dire che non si potranno effettuare curve a 90 gradi, e che lanciandosi come dei folli per le "avenue" di Empire Bay, quando bisognerà curvare saranno dolori. È possibile utilizzare il freno a mano per derapate controllate, così come inserire un limitatore di velocità per rispettare i limiti e non correre il rischio di sfrecciare davanti alla polizia oltre ogni limite di velocità. Il modello simulativo è un po' più complesso, più simile a quello del primo *Mafia*, ma tutto sommato abbordabile.

CIAK! AZIONE!

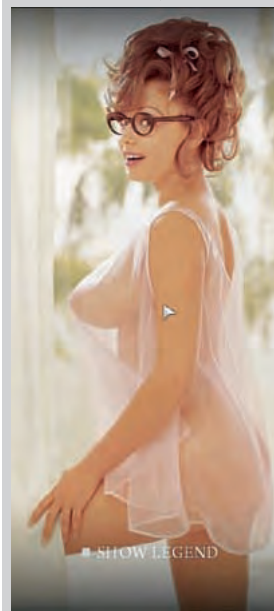
Sullo sfondo di Empire Bay vivremo le nostre avventure malavitose. Vito e il suo inseparabile amico Joe tenteranno la scalata al gotha delle tre famiglie mafiose della metropoli, e affronteranno peripezie di ogni tipo.

Non ci sogneremmo di raccontarvi nemmeno mezza missione, ma in generale possiamo dirvi che sono tutte imprese degne di grandi capolavori cinematografici come "Il Padrino", "Quei Bravi Ragazzi", "Scarface" e via dicendo. Giocando, sarà impossibile non notare le numerose citazioni, da una macchia di sangue

LE ARMI

L'armamentario di un malavitoso è molto vario: si va dai pugni, ottimi per difendersi in ogni situazione, a pistole automatiche e revolver. Le prime hanno un caricatore più ampio, i secondi sono generalmente un po' più potenti. Vito potrà anche contare sui fucili a pompa, un vero "trademark" per i delinquenti del periodo, e sul Garand. Per quanto riguarda i mitra, avrà a disposizione l'inseparabile Thompson con caricatore a tamburo, il Grease Gun bellico e addirittura qualche MP40 di fabbricazione tedesca. Completano il tutto molotov e granate, anche se sono piuttosto rare.

POSTER DA COLLEZIONE

Nei livelli di *Mafia II* sono seminati decine di numeri di "Playboy" d'epoca: trovandoli, sbloccherete dei poster di questo tipo, che fanno sempre piacere!

L'ARTE DI SCASSINARE

Quando Vito dimentica a casa le chiavi dell'auto, può aprire facilmente ogni serratura che gli si pari davanti con un minigioco piuttosto intuivo: dovrete attivare il meccanismo della serratura con un grimaldello. È più veloce, ma meno vario, dei mini giochi di *BioShock*, per esempio. Tuttavia, se siete di corsa e dovete "prendere in prestito" un'auto, Vito può anche tirare una gomitata al finestrino per fare prima.

I ruggenti Anni '50 vi aspettano, con una città completamente rinnovata e solare. I pericoli mortali, però, sono sempre dietro l'angolo.

Chinatown è caratterizzata come ogni altro quartiere: non avrete bisogno del GPS per capire di esserci arrivati.

sul pavimento che ricorda le "gesta" dell'intramontabile Al Capone di Robert De Niro ne "Gli Intoccabili", alle fantasiose camicie di Joe che richiamano alla memoria quelle di Al Pacino di "Scarface".

Le avventure di Vito sono divise in 15 capitoli, ognuno dei quali ha una forte caratterizzazione: rispetto a molti altri giochi in free roaming, non capiterà mai di vagare per la città senza sapere cosa si può o si deve fare. Ogni capitolo ha la sua storia, che magari comprende anche tre diverse missioni, legate in modo molto forte da una trama fantastica, che – per una volta – ci ha fatto desiderare di andare avanti anche per scoprire "cosa succede poi", esattamente come in un buon film d'azione. In diversi casi è possibile fallire una missione, completandola non al meglio, con ricadute sull'epilogo della missione stessa e, soprattutto, sul nostro conto in banca.

Certo, non si compirà alcuna scelta: Vito potrà comportarsi a volte come un galantuomo, a volte come una vera carogna. Il personaggio è ritagliato molto bene e da giocatori (non siamo

> **"L'unico, grosso difetto di *Mafia II* è dato dal sistema di salvataggio"**

certo critici cinematografici) abbiamo vissuto l'intera storia del protagonista senza pensare che fosse schizofrenico o che cambiasse continuamente idea sulla sua vita. Piuttosto, ci è capitato più volte di confrontarci mentalmente con il nostro alter ego di *Mafia II*: in un caso, per esempio, ci saremmo comportati in modo sicuramente meno coraggioso. In molti altri, Vito ci è sembrato un perfetto disgraziato, pronto a malefatte di ogni genere pur di non spaccarsi la schiena come scaricatore di porto, come suo padre. E visto che questo "confronto mentale" capita più di frequente con i migliori film e i migliori romanzi, piuttosto che non i videogiochi, è segno che la trama di *Mafia II* ci è piaciuta, e parecchio.

Le missioni sono molto varie e originali: non abbiamo dovuto compiere dozzine di corse da tassista, portando in giro spacciatori o delinquenti della peggiore risma. Sono state tutte missioni molto ricche e vive, piene di suspense, con un ritmo – forse lo stiamo ripetendo troppo – cinematografico. Ci siamo trovati sui tetti circondati dalla polizia, oppure inseguiti da orde di malavitosi inferociti. E moltissime di queste missioni si sono svolte in ambienti dettagliati e caratteristici, "veri" come poche volte ci è capitato di vedere in giochi free roaming o persino in sparatutto scriptati come i vari *Call of Duty*.

La difficoltà delle missioni è decisamente ben calibrata: non sono semplici, dato che dovrete affrontarle sempre con un certo rispetto per i nemici, ma nemmeno dannatamente difficili. Sicuramente, su PC aiuta molto la possibilità di mirare con il mouse, che ci rende dei killer provetti di mafiosi. Va un po' peggio nelle sezioni di guida furibonda, dato che la tastiera

I combattimenti sono letali (specie se non rimanete in copertura) e frequenti: meglio avere sempre con sé i "ferri" del mestiere.

I due modelli di guida, arcade e simulativo, ricordano rispettivamente quello di *GTA IV* e del primo *Mafia*.

MAFIA II IN 3D!

Come al cinema, anche su PC sta avvenendo una rivoluzione, con sempre più giochi che sfruttano le schede 3D più evolute per giocare in 3D. *Mafia II* ha il supporto "nativo" per il 3D, quindi potrete giocare con gli occhialini appositi e vedere Empire Bay in completa tridimensionalità. Guidare in 3D è semplicemente fantastico, mentre i combattimenti sono sempre precisi e divertenti, ma perdono un po' in effetto. Per giocare in 3D, avrete bisogno di una scheda GeForce 470 o superiore e un monitor supportati da NVIDIA, a 120 Hz.

è lievemente meno precisa di un buon joypad con tasti analogici. Chi – come noi – gioca su computer può scegliere il meglio dei due mondi, inserendo un Controller Xbox 360 per Windows nel fedele PC e utilizzarlo per guidare, ricorrendo a tastiera e mouse per i movimenti "normali" e le sparatorie.

Gli avversari di Vito sono piuttosto intelligenti: si mettono in copertura anche loro quando gli si spara addosso e alcuni si sanno nascondere bene. Se sono al riparo e li si "punta" con il mirino del mouse, hanno poi la tendenza a non uscire allo scoperto, "sentendosi" presi di mira. Inoltre, sono in grado di girarci attorno per cercare di rendere inutile la nostra protezione. Per fortuna, non abbiamo rilevato uno "spawning" selvaggio (quando il gioco fa "nascere" nemici sempre nuovi se stiamo fermi) e, una volta uccisi i nemici che avevamo di fronte, siamo potuti andare avanti.

L'unico, grosso difetto di *Mafia II* è dato dal sistema di salvataggio: non si può salvare a piacimento, il gioco metterà al sicuro automaticamente i nostri progressi in determinati punti prefissati. Il che, a volte, è un bel grattacapo, considerando che in una missione lunga, grossomodo, mezz'oretta, ci sono magari due punti di salvataggio, e se si viene freddati proprio prima di uno di questi, bisognerà rifarsi tutto. Considerando che le missioni sono fortemente scriptate, con pochissime variazioni possibili (si sceglie quale tra due corridoi seguire, e poco altro) se capita di essere uccisi due o tre volte nello stesso punto, si sarà costretti a rifare anche cinque-sei minuti di gioco per tre-quattro volte. Nelle missioni negli interni, con molte sparatorie, ciò porta un po' di ripetitività. Nelle sezioni di guida, la situazione è più frustrante, considerando che, magari, bisognerà riaffrontare una sezione di corsa perché si sbaglia l'ultima curva e si perde l'obiettivo dell'inseguimento.

Alcune missioni sono un po' ostiche per i numerosi combattimenti: se contiamo tutti gli sfortunati malavitosi che cadranno sotto i colpi di Vito, avremo una piccola strage senz'altro esagerata anche per una guerra tra "famiglie" americane. Basta, tuttavia, un minimo di perseveranza per procedere, considerando che il livello di complessità è decisamente più basso rispetto al primo *Mafia*, in cui alcune missioni sono ricordate ancora oggi per la loro difficoltà. In ogni caso, non abbiamo mai pensato nemmeno lontanamente di mollare il colpo, dato che eravamo troppo presi sia dalle missioni "interattive", sia dalla trama.

Mafia II, nelle mani di un giocatore di media esperienza con una decina di sparattutto alle spalle, durerà 12-15 ore al massimo: è vero che alcuni personaggi offriranno delle missioni secondarie, ma ha ben poco senso intraprenderle, dato che la trama e la storia principale sono senz'altro più interessanti che andare in giro a rubare auto o rompere gambe su commissione.

Esistono decine di "collezionabili" sparsi in *Mafia II*, dai poster di "Playboy" (sono riproduzioni fotografiche di quel periodo) a manifesti Wanted, ma su PC, senza la spinta degli Achievement di Microsoft, non sappiamo quanti giocatori impazziranno per trovarli tutti.

Mafia II è, dunque, promosso a pieni voti: trama affascinante, una sfida ben calibrata né troppo lunga né troppo corta, e un meraviglioso set cinematografico su cui muoversi, ricco e dettagliato come non è facile vederne in altri titoli. Consigliato a tutti i giocatori.

Paolo Paglianti

NON SOLO HOLLYWOOD

Per un assaggio filmato di *Mafia II*, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

IN ALTERNATIVA...

GTA IV, Nat 08, 9
Il free roaming per antonomasia, ambientato nel periodo moderno in una New York ancora più riconoscibile che in *Mafia II*. Ha per protagonista un "nuovo" immigrato, Niko Bellic proveniente dalla Serbia.

Assassin's Creed II, Apr 10, 9
Il free roaming nel Rinascimento, tra complotti di palazzo e duelli senza quartiere sui tetti di Firenze e Venezia. Occhio al sistema di protezione, che vi vuole sempre online mentre giocate.

info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **2K Czech** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,90 – € 54,90 (Collector's edition)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.mafia2game.com**

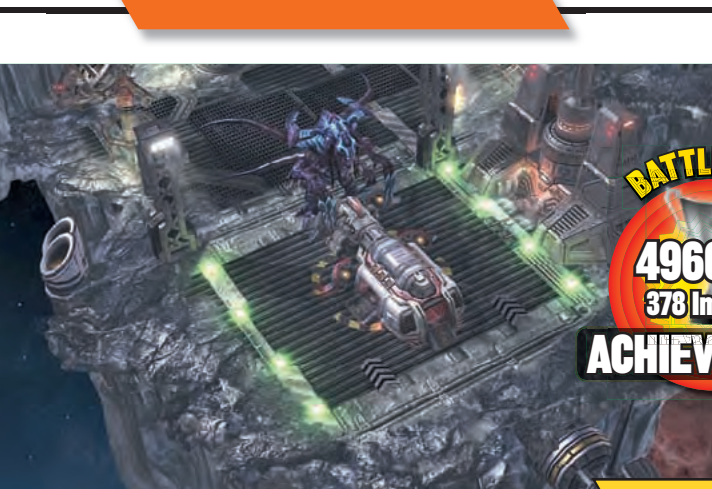
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1,5 GB RAM, GeForce 8600 o ATI HD 3870 o superiori (RAM 256 MB, PS 3.0), 30 GB HD, collegamento a Internet**
- Sis. Cons. **Quad Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Trama eccezionale da film di gangster
- Grafica e sonoro fantastici
- Poco dispersivo rispetto ad altri free roaming

Contro:
- Meno longevo di molti giochi free roaming
- Punti di salvataggio piuttosto rarefatti
- Lunghi spostamenti in auto

***Mafia II* mantiene tutte le promesse: ottima storia, ottime sparatorie, ottimo gioco. Non è perfetto, e maledirete almeno tre volte il suo sistema di salvataggio. Ma sono 15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FREE ROAMING	TRAMA
9	9	9	8	8	9

■ Il numero di unità schierabili contemporaneamente è sufficiente per dar vita a battaglie epiche.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard sale in cattedra: ecco a voi la quintessenza della strategia in tempo reale!

IN ITALIANO

StarCraft II **arriva sugli scaffali completamente tradotto in italiano. Voci, testi e persino le scritte che compaiono durante i filmati sono trasposte nella lingua di Dante. La qualità è complessivamente buona, tanto per la traduzione, quanto per il parlato. Le voci della versione inglese rimangono più appropriate e convincenti, ma l'edizione italiana è comunque sopra la media.**

ACHIEVEMENT

StarCraft II **offre un totale di 378 Imprese (gli Achievement di Battle.net), da sbloccare nel corso della campagna single player, in multigiocatore oppure affrontando le varie sfide di allenamento, per un totale di 4.960 punti. Conseguire queste Imprese permette di sbloccare nuovi ritratti per il proprio profilo e decalcomanie con cui decorare le unità.**

L'essere umano possiede la capacità, pressoché unica nel mondo animale, di proiettarsi nel futuro e immaginare il proprio avvenire.

Chi vi scrive si è avvalso più e più volte di questa dote, nel leggere avidamente anteprime e scampoli d'informazioni intorno a *StarCraft II*. Sarebbe stato imperdonabile, d'altra parte, non abbandonarsi a immaginare il momento in cui, mano sul mouse, saldamente al posto di comando, avremmo incontrato di nuovo il destino della strategia in tempo reale. Un destino che ha bussato alle nostre porte il 27 luglio scorso: *StarCraft II* è qui.

Dopo oltre un decennio (il primo capitolo della serie risale al 1998) è quasi sorprendente scoprire che l'entusiasmo è ancora forte, che ci si emoziona davanti al baluginare delle lame psioniche Protoss, che il sinistro profilo di un'Idralisca ci fa correre un brivido lungo la schiena. Parte della magia risiede proprio in questo: un misto di marketing sapiente, di misteri e promesse capace di trasformare *StarCraft II* in un capolavoro ancor prima dell'uscita.

D'altra parte, dodici anni non sono pochi, né per il gioco, né per la vita, e il marchio *StarCraft* li ha attraversati trionfalmente: pietra di paragone dell'RTS, praticamente sport nazionale in Corea, fenomeno di cultura popolare con tanto di neologismi e tormentoni della Rete al seguito. Eredità di questo calibro sono, lo sappiamo, tanto una benedizione quanto un fardello, ma Blizzard ha saputo affrontare l'impresa con stile, forte di una tradizione praticamente ininterrotta di successi.

I bei tempi andati

"Tradizione" è, senza dubbio, una delle parole-chiave per comprendere *StarCraft II*. Partiamo con un piccolo paradosso: il titolo Blizzard non pare affatto un gioco sorprendente, né tantomeno innovativo. Di primo acchito, può affacciarsi alla mente l'idea del remake: stile e meccaniche paiono marcatamente simili al predecessore. Un RTS vecchia scuola, in sostanza, tutto gestione delle risorse e frenesia bellica. Tanto per fare un paragone, *Supreme Commander* aveva, all'uscita, il potenziale per smuovere le acque stagnanti del genere molto più di quanto possa fare *StarCraft II* oggi. Eppure, chi vi scrive ritiene che quest'ultimo sia un gioco addirittura migliore del già superbo titolo firmato Chris Taylor.

> "Stile e meccaniche paiono simili al predecessore"

Il motivo dello straordinario valore di questo nuovo *StarCraft* risiede nei dettagli. Raramente ci è capitato di vedere un gioco tanto curato, a partire dall'equilibrio della struttura, passando per il disegno e le caratteristiche delle unità, fino ad arrivare ai fronzoli più superflui dell'interfaccia. Pare che i creativi di Blizzard abbiano speso l'ultimo decennio in un lavoro certosino di rifinitura, affinché il prodotto finito risultasse quanto più levigato e completo possibile. Elementi che di norma sono relegati al rango di valore aggiunto – come le risposte vocali delle truppe – divengono, qui, parte integrante di un'esperienza che non lascia niente al caso.

Come scrivevamo, chiunque abbia anche solo provato il primo capitolo della saga potrà tranquillamente lanciare una partita in modalità schermaglia e giocare, senza sentirsi minimamente spaesato. Le tre razze – Terran, Protoss e Zerg, il temibile trio di ritorno al gran completo – mantengono intatte le proprie peculiarità e si gestiscono in modo del tutto simile a quanto avveniva in *StarCraft*: i Terran si avvalgono di edifici mobili e della versatilità delle proprie forze armate, i Protoss rappresentano ancora un esercito d'élite votato alle tecnologie avanzate, mentre gli Zerg attaccano in forze e rapidamente. Guardando più in profondità, però, ci si accorge che *StarCraft II* percorre la linea sottile tra semplice rifacimento e originalità.

EDIZIONE DA COLLEZIONISTI

Se non vi accontentate della confezione "standard" contenente il gioco, potete investire qualche euro in più e con 89,99 euro porterete a casa l'edizione da collezionisti: una voluminosa scatola che contiene, oltre al gioco, una futuristica chiavetta USB da 2 GB (al cui interno troverete il primo *StarCraft* e l'espansione *Brood War*). Non manca la colonna sonora su CD, un DVD con il making of del gioco, un fumetto e uno spettacolare libro illustrato: "L'arte di StarCraft II: Wings of Liberty".

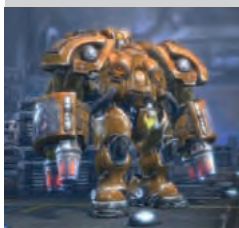
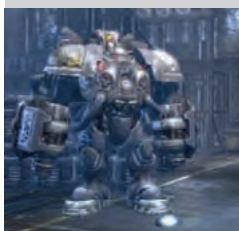
ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Il PC su cui abbiamo provato *StarCraft II* è composto da un quad-core Intel a 4 Ghz, da una scheda video ATI 5870, e monta 4 GB di RAM. Su questo computer abbiamo potuto spingere il titolo Blizzard al massimo del dettaglio grafico, alla risoluzione di 1680x1050, mantenendo una fluidità perfetta anche con molte unità su schermo: anche nelle situazioni più concitate, il frame rate oscillava tra i 50 e i 100 FPS. Il motore di gioco, d'altra parte, è decisamente scalabile, e in grado di adattarsi senza troppa difficoltà a un gran numero di configurazioni.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

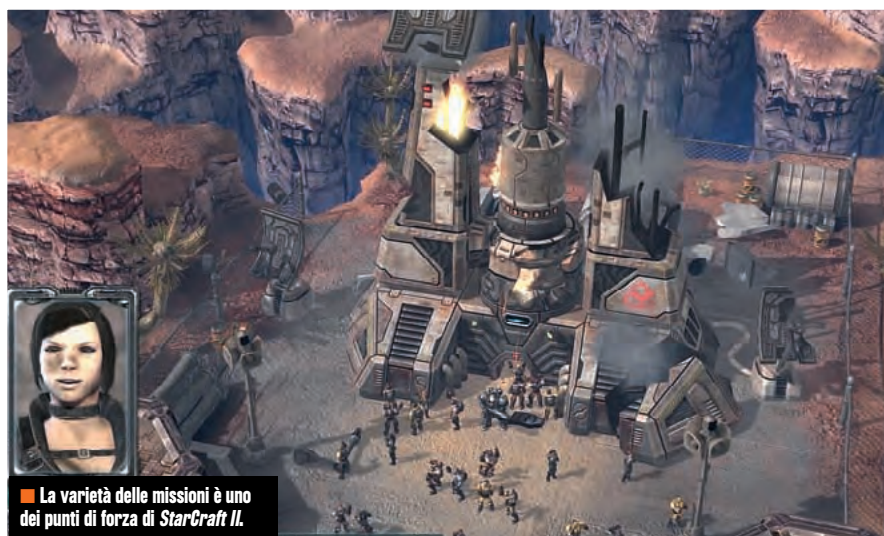
I FERRI DEL MESTIERE

Ecco un piccolo catalogo dei simpatici congegni di distruzione che ci attendono in *StarCraft II*:

Piromani
Versione più pesante e "cattiva" dei vecchi Firebat, questi nuovi soldati lanciafiamme mantengono intatta la tendenza a risolvere tutti i problemi del campo di battaglia con un'allegra grigliata.

Devastatori
Fanteria armata di lanciagranate, i Devastatori rappresentano il pugno corazzato delle forze Terran. Ideali per aprirsi la strada fra le fortificazioni.

Navetta medica
Questa aeronave leggera combina i ruoli del trasporto truppe e del medico da campo, accompagna i soldati e ne garantisce la sopravvivenza.

Viking
Ibrido tra aereo da caccia e robot d'assalto – qualcosa di simile si era già vista in *Red Alert III* – il Viking incarna alla perfezione la dottrina di combattimento delle forze umane, in grado di adattare le proprie tattiche a qualsivoglia situazione.

Banshee
Un velivolo d'attacco al suolo in grado di sommergere le forze di terra sotto un diluvio di missili e di nascondersi alla vista grazie a un dispositivo di occultamento.

Le modalità di raccolta e le due risorse disponibili sono del tutto simili a quelle del primo *StarCraft*.

La varietà delle missioni è uno dei punti di forza di *StarCraft II*.

Le differenze tra le tre specie, vero punto di forza della particolare giocabilità del titolo, paiono, infatti, ancora più marcate. Le forze armate umane, per esempio, si arricchiscono della presenza di un nuovo caccia in grado di trasformarsi in mech da battaglia, utile per rispondere rapidamente a ogni tipo di minaccia. Gli Zerg possono schierare i Baneling, sorta di versioni terrestri dei vecchi Flagelli, in sostanza mostriciattoli esplosivi con cui travolgere le difese avversarie. Invece, le nuove Lance del Vuoto, la cui arma cresce in potenza tanto più rimane focalizzata su un singolo bersaglio, e gli Immortali, dotati di scudi in grado di bloccare i colpi più pesanti, definiscono la tendenza dei Protoss allo schieramento di eserciti ristretti, ma possenti.

Il numero di unità disponibili rimane pressoché lo stesso rispetto al predecessore, ma il ruolo di ogni singola truppa risulta, ora, più definito, per merito di un'abilità speciale, di un particolare tipo di attacco o di una peculiare interazione con il terreno – i Mietitori Terran, per esempio, possono utilizzare i propri jetpack per superare i dislivelli. Al di là di queste rifiniture, però, quasi nulla è cambiato: d'altra parte, la formula *StarCraft* è ancora viva e vegeta e non ha alcun bisogno di essere resuscitata. Piuttosto che presentarsi come un'evoluzione netta dell'illustre antenato, l'ultima fatica Blizzard si pone al suo fianco nel solco della medesima tradizione. Più che di un secondo capitolo, si tratta di un elegante paradosso temporale: è sempre *StarCraft*, ma trasferito dodici anni nel futuro.

Sulle ali della libertà

Abbiamo volutamente omesso, finora, il sottotitolo di *StarCraft II*. Quel *Wings of*

LA PROTEZIONE

La protezione di *StarCraft II* non risulta troppo invasiva. Si tratta, in sostanza, di registrare un account sul sito Battle.net, di attivare la copia in nostro possesso e, poi, di immettere una password ogni volta che si avvia il gioco. Questo procedimento è necessario per giocare online, mentre, per affrontare la campagna single player, basterà aver proceduto all'attivazione e non sarà necessario rimanere connessi alla Rete.

EDITOR GALATTICO

Com'è tradizione per i titoli Blizzard, anche *StarCraft II* viene accompagnato da un completo Galaxy Editor, non troppo difficile da padroneggiare e abbastanza potente da permettere la creazione di mappe, campagne personalizzate e Mod di vario genere. Le potenzialità sembrano molto superiori a quelle dell'editor già apparso nel primo *StarCraft*, e pare che Blizzard abbia fatto tesoro dell'esperienza maturata grazie a *Warcraft III*, le cui opzioni di personalizzazione vengono in larga parte riproposte.

NESSUNO È PERFETTO

Di fronte alla grande cura con cui è confezionato *StarCraft II*, è facile perderne di vista i (pochi) difetti. Oltre all'impossibilità di giocare in LAN, uno dei più rilevanti è legato alla difficoltà della campagna: chi vi scrive ha trovato il livello Normale troppo facile, mentre quello successivo, contrassegnato come Difficile, risultava a tratti frustrante. Al di là di questo, sussistono alcuni problemi di bilanciamento fra le unità, che verranno probabilmente risolti tramite patch.

RICERCA E SVILUPPO
La ricerca, in *StarCraft II*, procede attraverso il reperimento di campioni, manufatti o esemplari biologici nel corso delle missioni. In sostanza, si tratta di obiettivi secondari, non indispensabili per la vittoria. Una volta totalizzata una certa quantità di punti-ricerca, ci verrà offerta la possibilità di scegliere tra due miglioramenti mutualmente esclusivi – per esempio, una torretta lanciafiamme oppure un pezzo d'artiglieria da installare sul centro di comando. Gli alberi tecnologici sono due, uno ispirato ai Protoss e uno agli Zerg.

NOTIZIE DALLA GALASSIA
Il notiziario della UNN rappresenta una delle chicche più spassose di *StarCraft II*. Praticamente tutte le edizioni del telegiornale mettono in scena il contrasto fra l'avvenente inviata speciale, intenta a raccontare la verità sulle nostre imprese di ribelli, e il conduttore in studio, smaccatamente filogovernativo, che la interrompe a metà frase riportando tutto nei confini della più "irreggimentata" propaganda.

DURI DAL CUORE TENERO
La vicenda narrata in *StarCraft II* ruota intorno a due temi: il primo, e più evidente, è quello della libertà e del diritto di resistenza contro i regimi tirannici. Il secondo riguarda il valore delle scelte personali, il peso degli eventi passati e la possibilità di decidere del proprio avvenire. Particolarmente significativa è la dicotomia tra il capitano della nave Hyperion, giovane e idealista, e Raynor, eroe disincantato, mosso dal senso di colpa e dal desiderio di vendetta. Si tratta di argomenti importanti, la cui trattazione, fortunatamente, non scade nella retorica.

La sinergia tra marine e medici rimane intatta in *StarCraft II*.

L'atmosfera delle colonie umane ricorda quella del Selvaggio West.

Liberty apposto in calce qualifica il gioco Blizzard come primo capitolo di una trilogia, che verrà completata dall'uscita di *Heart of the Swarm* e *Legacy of the Void*, così da seguire separatamente le vicende di ognuna delle tre specie.

All'epoca dell'annuncio sembrava una decisione dettata soprattutto da finalità commerciali, ma dopo aver completato la campagna single player di *StarCraft II*, ci sentiamo di dire che si tratta di una scelta giustificata. Non solo le quasi trenta missioni eguagliano, quanto a contenuti, il primo *StarCraft*, ma la struttura stessa della campagna rappresenta un deciso passo avanti. La storia narrata è quella di Jim Raynor, ex criminale, ex sceriffo coloniale, mercenario, ribelle e combattente per la libertà: un personaggio modellato sui tanti duri "alla Bogart" del cinema americano, certamente stereotipato eppure apprezzabilissimo nella sua umanità, capace anche di strapparci un sorriso affettuoso quando lo vedremo piegato su un bicchiere di whisky, dopo ogni battaglia.

Nel corso della campagna, saremo chiamati a condurre le forze di Raynor nel tentativo di rovesciare il dispotico imperatore Mengsk, mentre le guerre intestine alla fazione Terran s'intrecciano con la ricerca di un misterioso artefatto e con una nuova invasione degli Zerg. Tali vicende vengono narrate in modo peculiare. Tra una missione e l'altra ci troveremo di fronte a una schermata – di norma sarà il ponte dell'Hyperion, astronave ammiraglia di Raynor – sui cui elementi e personaggi potremo cliccare, così da ascoltare un frammento di storia: selezionare un apparecchio televisivo, per esempio, ci permetterà di assistere a un notiziario, mentre una vecchia fotografia provocherà un commento malinconico da parte di Jim. Sulla scena figurerà anche una mappa, grazie alla quale potremo scegliere la prossima battaglia. La struttura della campagna non è, in realtà, aperta, dal momento che potremo decidere tutt'al più l'ordine in cui affrontare le missioni e i bivi narrativi, che implicheranno la scelta tra due alternative, tenderanno a risolversi senza troppe ramificazioni. L'illusione della dinamicità è, però, molto forte, e le missioni brillano per inventiva e varietà: si va dall'assalto a un treno in corsa all'infiltrazione in un laboratorio segreto, passando per le consuete battaglie campali.

Ciascuna missione porterà con sé una ricompensa in termini monetari, che potrà essere spesa per acquistare potenziamenti utili alle unità – un nuovo cannone per i carri d'assedio, o corazze potenziate per la fanteria. Sarà possibile, inoltre, reperire particolari manufatti Protoss o campioni biologici Zerg, traducibili in punti-ricerca da spendere per sbloccare nuove truppe o bonus di vario tipo. I due meccanismi sono simili e si completano a vicenda: laddove i potenziamenti "standard" sono di tipo più conservativo, la ricerca tende a mutare radicalmente alcune meccaniche di gioco, per esempio automatizzando l'estrazione delle risorse.

Più ancora che queste meccaniche parzialmente inedite, però, a far la fortuna della campagna di *Wings of Liberty* è il carisma che sembra sprizzare da ogni pixel su schermo. Merito dei filmati, alcuni davvero memorabili, e della qualità di una narrazione quasi polifonica, diffusa in una quantità d'indizi, opinioni e storie personali. Non vi riveliamo nulla, per non rovinarvi il piacere della scoperta, ma ci sentiamo di tranquillizzarvi su un punto: il ciclo narrativo rimasto in sospeso con *Brood War*, l'espansione del primo *StarCraft*, si chiude in maniera soddisfacente già in questo capitolo della trilogia.

MASTINI DELLA GUERRA

Nel corso della campagna di *StarCraft II* potremo assoldare, a fronte di una modica spesa, alcuni gruppi mercenari. I soldati di ventura sono, in sostanza, versioni potenziate delle unità standard, differenti non solo come caratteristiche, ma anche graficamente. Tutti gli ambiti bellici sono coperti, partendo dalla fanteria fino ad arrivare a un leggendario incrociatore stellare pirata. Al di là delle truppe mercenarie, la campagna single player offre una serie di unità non disponibili nelle altre modalità di gioco: si tratta, in larga parte, di versioni ammodernate dei mezzi già presenti in *StarCraft*, il cui ruolo, nel secondo capitolo, è già coperto da altri veicoli. Una scelta che strizza l'occhio ai giocatori veterani, cui farà piacere schierare nuovamente sul campo moto Vulture e caccia Wraith.

Nel corso di alcune battaglie ci troveremo a guidare le forze Protoss, inseguendo i frammenti di un'antica profezia.

COMANDANTI AL BIVIO

In alcune occasioni, lungo il corso della campagna di *Wings of Liberty*, saremo chiamati a scegliere tra due missioni alternative. A volte si tratta di faccende di ordine tattico, ma più spesso le decisioni investono la sfera morale. Per esempio, ci troveremo di fronte al classico dilemma di chi combatte contro alieni insettoidi: distruggere le popolazioni infestate dai virus Zerg o cercare di salvarle? Tali scelte non hanno un impatto sulla linea principale della trama, che segue comunque il suo corso, ma le conseguenze immediate vengono svelate tramite filmati e commenti da parte dei personaggi.

DALLA PARTE DEI PROTOSS

Sebbene la campagna di *Wings of Liberty* sia dedicata esclusivamente ai Terran, per esigenze di trama saremo chiamati a guidare, in alcune occasioni, anche i Protoss. Non vi sveliamo nulla a riguardo, se non che l'idea è quella di rivivere, attraverso un mistico cristallo, memorie e battaglie di un vecchio amico tornato dall'oscurità.

COMANDANTI DI SILICIO

L'Intelligenza Artificiale di *StarCraft II* risulta generalmente più valida, se rapportata a quella del predecessore. Il funzionamento della I.A. non si nota particolarmente nel corso delle missioni single player, che presentano condizioni preimpostate, ma, nell'ambito delle schermaglie, i comandati di silicio possono rappresentare un discreto allenamento al multiplayer, soprattutto ai livelli più elevati di difficoltà.

RITORNO ALLA RETE

La saga di *StarCraft* rappresenta, a buon diritto, l'apice del multiplayer competitivo, e il nuovo capitolo sembra voler onorare la tradizione, nonostante l'assenza della modalità LAN possa spiacere a più di un giocatore. A fronte dell'uscita del secondo capitolo, il servizio Battle.net è stato rivisto e potenziato e si dimostra, adesso, davvero accessibile e pratico: trovare un avversario è, solitamente, questione di secondi, e fino a otto giocatori possono affrontarsi sulla stessa mappa. Sussistono aspetti da rivedere (per esempio, l'assenza di canali di chat adeguati e la mancanza di alcune opzioni di personalizzazione delle partite), ma, allo stato attuale, possiamo guardare al futuro multiplayer di *StarCraft II* con una certa fiducia. L'ingresso dei "newbie", i principianti, nell'universo della competizione è addolcito, grazie alla presenza di una "lega dei cadetti" all'interno della quale disputare fino a cinquanta partite che non influiranno sul piazzamento in classifica. Oltre a questo, *StarCraft II* offre anche una serie di sfide appositamente pensate per allenarsi al multiplayer, centrate sull'impiego delle varie unità e sulla più sottile microgestione. Nonostante gli aiuti gentilmente elargiti, però, chi vi scrive sta collezionando una trionfale serie di sconfitte: ci si vede online!

"La struttura della campagna rappresenta un deciso passo avanti"

Luci nello spazio

Dal punto di vista tecnico, *StarCraft II* mantiene intatto il proprio livello qualitativo. La visione artistica di base è quella di sempre, ma il comparto grafico ha beneficiato appieno dell'apporto delle tecnologie avanzate: le unità risultano dettagliatissime e ben animate, sebbene lo zoom non permetta di osservarle troppo da vicino, e gli effetti sono una gioia per gli occhi. Particolarmente gradevoli sono le animazioni di morte delle varie truppe, per quanto l'idea possa suonare macabra a chi non conosce il piacere di arrostire un branco di Zergling: se immersi nel getto di un lanciafiamme, soldati e mostri bruceranno fino a diventare cenere; i grossi calibri li faranno esplodere in una nube di sangue; colpiti da una fucilata, invece, si accasceranno in maniera realistica. La generale rapidità dell'azione, unita al florilegio di esplosioni, raggi laser ed effetti particellari, pone le battaglie di *Wings of Liberty* a metà tra la guerra e il fuoco d'artificio.

Piacevoli anche le musiche, che esplorano sonorità epiche, ma contemplano anche un buon numero di pezzi simil-country, da ascoltare tra una missione e l'altra e perfettamente in sintonia con il tema "selvaggio West" che anima la realtà coloniale dei Terran. Le risposte vocali delle unità sono, ancora una volta, uno spasso: ironiche e sopra le righe per quanto riguarda gli umani, enfatiche e marziali quando a pronunciarle sono i Protoss, mentre gli Zerg offrono un nutrito campionario di ruggiti, gorgoglii e rumoreggiamenti non meglio precisabili.

A lezione di RTS

Alla fine della fiera, crediamo che l'aggettivo migliore per descrivere *StarCraft II* sia "magistrale", inteso nel senso più diretto. Si tratta di una lezione che in molti dovrebbero imparare: a paragone della blanda campagna di *Command & Conquer IV* o delle missioni per nulla ispirate dell'originale *Dawn of War II*, il titolo Blizzard pare appartenere a un'altra lega. Non che i prodotti EA e Relic siano brutti, intendiamoci: mancano, però, di quella attenzione alle minuzie, di quell'intenso "lavoro di cesello", esteso a ogni aspetto del gioco e della presentazione, che è così evidente in *Wings of Liberty*. Laddove la barca della strategia in tempo reale sembra navigare sempre di più in direzione del multiplayer, *StarCraft II* ristabilisce un equilibrio virtuoso, unendo un single player curato e profondo a una componente online – ne parliamo in uno spazio apposito – validissima: una grande storia va a braccetto con meccaniche collaudate e accattivanti. Difficile, in definitiva, essere scontenti di *StarCraft II*: è questo il modo in cui vanno fatti i giochi.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

Dawn of War II: Chaos Rising, Apr 10, **8½**
L'espansione stand alone dell'RTS firmato Relic offre una compagna a singolo giocatore molto più soddisfacente di quella vista nel titolo originale, e la consueta gestione tattica centrata sulle squadre di marine spaziali.

Command & Conquer: Red Alert III, Dic 08, **8**
L'ultimo episodio della saga di *Red Alert* è più fedele alle radici del genere di quanto lo sia *Command & Conquer IV*. Trama sopra le righe e unità fantasiose, nella migliore tradizione di *Red Alert*.

info ■ Casa **Blizzard Entertainment** ■ Sviluppatore **Blizzard Entertainment** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.StarCraft2.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA 8600 GT / ATI x1600, 12 GB HD, conn. a Internet**
- Sis Cons **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA 8800 GTX / ATI 3870**
- Multiplayer **Internet, fino a 8 giocatori**

- Certosina attenzione al dettaglio
- Multiplayer in grande spolvero
- Storia epica e ben narrata

- Difficoltà non del tutto bilanciata
- Non soddisferà chi cerca innovazione
- Niente più LAN

***StarCraft II* è esattamente quello che ci si aspettava: il trionfo di una concezione classica del gioco strategico in tempo reale. Nel titolo Blizzard c'è tutto il fascino di un tuffo nel passato, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
8	8	9	8	9	9

■ Il combattimento può essere appagante, ma i problemi di bilanciamento minano il divertimento.

GENERE: MMORPG

APB: ALL POINTS BULLETIN

MMORPG + *Grand Theft Auto* = Successo? Magari fosse così semplice.

IN ITALIANO

***APB* è completamente tradotto in italiano. Non manca la possibilità di visualizzare i distretti suddivisi per lingua, scegliendo in quali entrare. Nel momento in cui scriviamo, la San Paro italiana è poco popolata; in ogni caso, vi basterà selezionare "inglese" per trovare distretti colmi di persone (e il gioco rimarrà comunque nella lingua di Dante).**

INUTILE nasconderlo: chi vi scrive (e probabilmente molti di voi) ha immaginato almeno una volta quanto sarebbe bello giocare un MMORPG ambientato in una città dettagliata e pulsante come la Liberty City di *Grand Theft Auto*. Una bozza di questo concetto si può apprezzare grazie a un Mod disponibile per l'ormai datato *San Andreas*, ma l'esperienza di gioco è ben lontana dal potersi definire "massiva".

Chi meglio di Dave Jones avrebbe potuto proporre un titolo capace di appagare tale desiderio? Questo signore è una delle menti che hanno contribuito a plasmare la serie di *GTA* e, nella veste di fondatore di Realtime Worlds, ha diretto i lavori per sviluppare *APB*, l'oggetto di questa recensione. *All Points Bulletin* è ambientato nella città di San Paro, un agglomerato urbano suddiviso in diversi distretti, all'interno dei quali si svolge una costante azione alla "guardia e ladri" fra le due fazioni in gioco: Enforcer, i tutori della legge, e Criminali, i cattivoni, insomma. Naturalmente, durante la creazione del vostro personaggio sarete chiamati a scegliere a quale di questi due gruppi prestare fede, decisione che condizionerà il vostro stile di gioco e gli amici e nemici che incontrerete per strada.

È proprio nelle prime schermate che vi troverete di fronte alla parte migliore di *APB*: una miriade di opzioni per personalizzare il vostro avatar, contenute in un'interfaccia intuitiva e facilmente leggibile. Dimensione degli zigomi, forma delle narici, vene in vista o qualche chilo di troppo; passerete probabilmente una buona mezz'ora a modellare il personaggio, se amate queste cose.

> "L'intera struttura di gioco si basa su delle missioni che vi faranno muovere da un punto A a un punto B"

Purtroppo, una tale ricerca del dettaglio stride enormemente con quanto vi troverete ad affrontare una volta superata la prima schermata di caricamento, ma procediamo con ordine. Come già accennato, la città di San Paro è divisa in distretti, tre per la precisione: Sociale, Finanziario e Waterfront (replicati in diverse istanze, ciascuna con un limite di 80 giocatori, eccetto il Sociale che ne prevede di più). Il primo è una sorta di pacifica piazza in cui si ripongono le armi per socializzare, ma soprattutto per personalizzare ulteriormente il personaggio, acquistando vestiti, gioielli, accessori e chi più ne ha più ne metta. Per la gioia di grafici e aspiranti tali, potrete anche disegnare loghi o qualsiasi cosa vi passi per la mente utilizzando forme base da modellare (inclinandole, ruotandole, eccetera) tramite un editor piuttosto completo, che vi permetterà anche di salvare il lavoro e applicarlo sul vestiario. Lo stesso discorso vale per il mezzo di trasporto: i distretti sono pieni di macchine da "prendere in prestito", ma avrete sempre modo di richiamare la vostra auto grazie a degli appositi parcheggi sparsi per la città.

Il gioco vero e proprio, però, si svolge nei cosiddetti distretti d'azione, ed è qui che i problemi si mostrano in tutta la loro gravità, impossibili da ignorare. In poche parole, l'intera struttura di gioco si basa su delle missioni che vi faranno muovere da un punto A a un punto B entro un tempo limite e in diverse fasi, nelle quali dovrete premere il tasto F per raccogliere oggetti, disinnescare bombe, scassinare porte (in sintesi, aspettare che un piccolo cerchio si riempia segnalandovi il termine dell'operazione). Queste missioni vengono assegnate da PNG (Personaggi Non Giocanti) appartenenti a diverse fazioni, che vi chiameranno ovunque voi siate, offrendovi l'opportunità di accettare o rifiutare il compito. Durante lo svolgimento di una missione sentirete il suono di una

■ Il comparto grafico di *APB* non è eccezionale: la città è gradevole, ma ben lontana dall'essere curata come Liberty City.

COSTI E VALUTE

APB, nonostante la carenza di contenuti, è classificato come MMORPG. Realtime Worlds ha creato una valuta virtuale (Punti RTW) da acquistare con euro reali, spendibile in gioco e necessaria per accedere ai distretti d'azione. È possibile infatti giocare per un mese al costo di 400 Punti RTW (8,99 euro), o scegliere il pacchetto da 280 Punti per 20 ore. Il distretto sociale è gratuito e il tempo speso al suo interno non viene conteggiato. Da segnalare inoltre la possibilità di scambiare con gli altri utenti i dollari guadagnati in gioco per punti RTW (che rappresentano a tutti gli effetti una valuta parallela utile ad acquistare equipaggiamento); con un po' di pazienza non è troppo difficile, quindi, giocare senza pagare.

L'editor offre molte possibilità; se siete bravi, non sarà difficile vendere all'asta i frutti del vostro lavoro.

Qualche granata ben piazzata, e l'esplosione dei veicoli è assicurata: attenti a non avvicinarvi troppo.

QUALE ARMA SCEGLIERE?

Un'arma base senza potenziamenti è estremamente inferiore alla sua controparte avanzata con tutti gli slot utilizzati. È importante, quindi, scegliere l'arma giusta e aggiornare costantemente l'equipaggiamento. Ce n'è per tutti i gusti, dai fucili d'assalto alle mitragliette adatte a combattimenti a medio raggio, passando per fucili di precisione e armi non letali che stordiscono gli avversari. Con queste ultime avrete modo di arrestare i nemici anziché ucciderli (nel caso dei tutori della legge), semplicemente ponendovi dietro di loro e premendo il tasto F.

I Tutori della legge ricevono piccole penalità investendo pedoni e compiendo altri atti poco consoni.

sirena che vi segnalerà l'entrata in scena di uno o più giocatori avversari (ma mai in numero "massivo"), pronti a mettersi tra voi e il punto B da raggiungere.
Le fasi successive possono anche richiedere l'eliminazione dei nemici per ottenere la vittoria, lottando per il controllo di un obiettivo. Le meccaniche alla base del gioco sono tutte qui; niente avversari controllati dall'Intelligenza Artificiale o missioni più articolate. La sensazione di ripetitività non tarda a farsi sentire, e le dimensioni non proprio generose di San Paro non aiutano. I due distretti d'azione, infatti, sono esplorabili in poco tempo, e in qualche giorno conoscerete a memoria molti degli angoli migliori in cui nascondervi, o le scorciatoie che vi aiuteranno ad arrivare al fatidico punto B in minor tempo. La città è comunque ben realizzata, e si sviluppa discretamente anche in verticale, grazie a tante scalette e tetti esplorabili.

Si potrebbe chiudere un occhio sulla ripetitività, se le meccaniche alla base delle sparatorie fossero appaganti e ben bilanciate: purtroppo, non è questo il caso. Trattandosi di un MMORPG, gli sviluppatori hanno ritenuto necessario implementare un sistema in grado di ricompensare i giocatori che spendono più tempo per le vie di San Paro. Ecco, quindi, che svolgendo missioni e guadagnando reputazione avrete accesso ad armi migliori e potenziamenti da equipaggiare in appositi slot.

Un veterano, dunque, sarà più resistente ai colpi, provocherà più danni e, in generale, sarà sempre in una posizione di vantaggio rispetto a un novizio. Questo non sarebbe un problema, se il sistema di matchmaking (che decide contro chi indirizzarvi) funzionasse: purtroppo, spesso vi capiterà di fronteggiare avversari coriacei, e quella che avrebbe dovuto essere una sessione divertente si trasformerà in frustrazione allo stato puro. Una soluzione parziale è quella di giocare in gruppo e in modo coordinato, così da affrontare le situazioni al meglio.
Da segnalare, infine, dei requisiti minimi piuttosto elevati, che stridono con un comparto grafico non eccezionale.
La configurazione utilizzata per la recensione (un dual core i5 750, 4 GB di RAM e una Radeon 5870) ha permesso di giocare senza nessun problema con tutti i dettagli al massimo, ma su PC meno potenti il gioco soffre di evidenti problemi causati da un'ottimizzazione non proprio allo stato dell'arte.

Non siamo di fronte a un disastro completo, la struttura alla base di *APB* permette comunque di divertirsi, ma problemi come il cattivo bilanciamento e missioni insipide e prive di ogni elemento dinamico rendono solo più acuto il dispiacere nei confronti di un gioco che poteva essere molto di più. Gli sviluppatori hanno recentemente promesso miglioramenti in tutti gli aspetti chiave, ma il timore è che, prima di vederli implementati, gran parte degli utenti avrà già abbandonato *APB*, senza voltarsi indietro.

Antonio Colucci

PROGRESSIONE

Il vostro personaggio progredirà in diversi modi durante ogni sessione di gioco. Non c'è un vero e proprio sistema di livelli, bensì tutta una serie di voci che aumentano in base alle azioni compiute. Le iconcine accanto al nome di un giocatore nelle tabelle riassuntive indicano uno dei 15 Threat Level, guadagnati e persi in base all'esito di sparatorie e missioni; rappresentano, quindi, un indicatore della vostra abilità. Inoltre, in alto a sinistra nell'interfaccia potrete controllare il vostro Prestigio, che può raggiungere un massimo di 5, subendo un reset al termine di ogni sessione di gioco. Non mancano poi medaglie, Achievement, un sistema di reputazione e altro ancora. Da questo punto di vista, il gioco è piuttosto completo.

POTENZIAMENTI

Completando le missioni, guadagnerete reputazione nei confronti di fazioni e PNG, accedendo a nuove armi e potenziamenti. Le prime si dividono in categorie, ognuna adatta a sparare entro determinate distanze: potrete portare con voi due armi alla volta, cambiandole presso appositi distributori tramite i quali accedere all'inventario. I potenziamenti modificano le qualità del personaggio, migliorandone la precisione, aumentando la salute, i danni effettuati, eccetera.

IN ALTERNATIVA...

CrimeCraft
Un gioco dall'ambientazione simile a quella di *APB*. Non è niente di eccezionale, ma non richiede alcun esborso di denaro per essere provato.
www.crimecraft.com

Grand Theft Auto IV, Nat 08, 9
Non è un MMORPG, ma l'ultimo capitolo di *GTA* ha introdotto modalità online che assicurano ore di divertimento.

info ■ Casa **Realtime Worlds** ■ Sviluppatore **Realtime Worlds** ■ Distributore **Electronic Arts** ■ Prezzo **€ 49,99 / € 8,99 (400 Punti) mensili** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.apb.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 20 GB HD, Connessione Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Quad Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Personalizzazione appagante
- Divertente in gruppo
- Tante potenzialità...

- ... inespresse
- Dimensioni modeste della città
- Ripetitivo e sbilanciato

***APB* poteva essere molto di più: le premesse c'erano tutte. Allo stato attuale, il gioco è ripetitivo, limitato e perfino frustrante. Il consiglio è di aspettare qualche mese per vedere come si muoveranno gli sviluppatori.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	VARIETÀ
7	6	6	6	7	4

L'avventura ha inizio in una situazione piuttosto bizzarra, che dà modo a Guybrush di raccontare le proprie disavventure.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

Nel profondo di Steam, l'isola di Scabb...

IN ITALIANO

Sia la versione originale del gioco, sia il remake sono doppiati in lingua inglese (il doppiaggio può essere disattivato, se si preferisce un'esperienza di gioco "vecchia scuola"), ma i sottotitoli in italiano sono disponibili solo nell'edizione rimodernata. Il gioco, il cui titolo completo in italiano è *Monkey Island 2 LeChuck's Revenge* Edizione Speciale, è disponibile su Steam (http://store.steampowered.com) all'imbattibile prezzo di 9,99 euro. Un capolavoro praticamente regalato!

I nostri lettori più attenti e affezionati non si saranno certo lasciati sfuggire il fatto che, su queste pagine, un giudizio globale da "10" non è mai stato assegnato ad alcun videogioco.

Tranquilli, non c'è motivo di precipitarsi alla fine della recensione: la titanica impresa, ancora una volta, non è stata portata a termine, ma, nei giorni che hanno preceduto la pubblicazione di questa edizione speciale di *Monkey Island 2*, la spinosa questione ha più volte attraversato la mente di chi scrive. Il ragionamento sembrava abbastanza lineare: *Monkey Island 2* non è solo una vera e propria pietra miliare della storia dei videogiochi, ma anche una delle avventure grafiche più riuscite e divertenti che mente umana ricordi. Secondo molti, addirittura, in assoluto la migliore del suo genere, un gioco che, a suo tempo, il famigerato "10" se lo sarebbe meritato, con tanto di lode e bacio in fronte. Come comportarsi, quindi, qualora tanta abbondanza fosse stata riproposta da LucasArts in tutto il suo splendore, avvolta da una serie di migliorie assortite?

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Come accennato, però, l'equazione non è così semplice, poiché questa nuova versione del gioco non è del tutto priva di difetti ed è capace di avvicinarsi e basta alla perfezione, senza raggiungerla. Ci vuole davvero poco per spiegare i motivi che rendono *Monkey Island 2* un gioco imperdibile: forte di una trama che aveva catturato i cuori dei giocatori fin dal primo episodio, propone un'avventura ancora più appassionante, personaggi, dialoghi, situazioni ed enigmi che sono diventati paradigmatici. Il tutto, condito da una grafica pixellosa di rara bellezza e da un comparto audio all'avanguardia, che sfruttava un motore di gioco creato apposta per l'occasione. In poche parole, il sogno di qualsiasi appassionato di avventure punta e clicca, che con la tutt'altro che modica spesa di centomila lire poteva portarsi a casa un gioco che mescolava sapientemente ironia, arguzia e, in certi passaggi, persino un tocco di macabro.

A distanza di una dozzina di anni, con meno di dieci euro gli appassionati di un tempo e i nuovi fan devono rinunciare alla confezione (con tanto di "ruota" per generare le password anti-copia), ma possono scaricare, sul proprio PC, la versione originale del gioco e un'edizione speciale con audio e grafica nuovi di zecca, condite con una manciata di succosi extra. Ma quanto ha aggiunto e, perché no, tolto questo trattamento "estetico" all'impeccabile *Monkey Island 2* del 1991?

Mettendo per un attimo da parte i sentimentalismi sull'espressività del pixel e altre osservazioni da puristi del videogioco Anni '90 (un po' lo siamo anche noi, ma ci sforziamo di resistere al Lato Oscuro), non si può che apprezzare l'ottimo lavoro svolto per il rimodernamento degli scenari, che adesso appaiono in tutto il loro caraibico splendore. Altrettanto notevoli sono tutti i personaggi, sebbene non di rado capiti di pensare "me lo immaginavo diverso", e non si può fare a meno di gioire notando che il protagonista Guybrush Threepwood non ha subito alcuno stravolgimento nel look, diversamente da

L'ALLEGRA RIMPATRIATA

I papà del temibile pirata Guybrush sono tre e, per l'occasione, si sono cimentati in un divertente e illuminante commento audio che svela particolari interessanti sulle fasi di sviluppo del gioco ma, più semplicemente, ci dà anche la dimensione del senso dell'umorismo di questo formidabile trio. Quando è disponibile un commento audio, appare un'apposita scritta in sovraimpressione sullo schermo e basta premere un tasto per bloccare momentaneamente il gioco e vedere apparire queste tre "sagome" che parlano dei bei tempi che furono. A dirla tutta, la scritta è un po' invadente e spezza il ritmo della narrazione, ma di certo è per una buona causa!

Per selezionare l'azione preferita fra quelle disponibili, di volta in volta, intorno al puntatore, basta un breve movimento del mouse.

ACHIEVEMENT

Novità delle novità! *Monkey Island 2 Special Edition* permette di conseguire 12 obiettivi Steam, relativi alla percentuale di completamento del gioco, ma sbloccabili anche effettuando alcune azioni "particolari".

Fra gli extra troviamo anche alcuni bozzetti che illustrano il processo creativo che ha portato alla realizzazione finale dei personaggi principali.

INTERFACCIA, COMANDI, INVENTARIO E AIUTI

L'interfaccia del gioco è particolarmente esplicativa e semplice da usare. Sullo schermo sono sempre visualizzate tutte le informazioni necessarie per sentirsi a proprio agio con il sistema di controllo. Accedendo all'inventario si hanno a disposizione alcune azioni predefinite per i vari oggetti in esso contenuti e, quando si clicca con il pulsante destro del mouse su un elemento dello scenario, il puntatore si modifica proponendo alcune azioni possibili. Un'altra aggiunta riguarda l'individuazione veloce degli elementi con cui è consentita un'interazione: cliccando un tasto, tutti gli oggetti interessanti dello scenario vengono evidenziati da una luce.

Osservando questa immagine con la grafica "classica", ci si stupisce di come il movimento delle onde riesca persino a essere più efficace in formato pixelloso.

Alcuni dei dialoghi fra i personaggi sono memorabili e regalano delle vere e proprie perle.

quanto accaduto, purtroppo, in occasione della Special Edition del primo episodio. Confermata la già collaudata, e affascinante, possibilità di passare in tempo reale dallo stile moderno a quello classico premendo F1, per notare non solo le differenze grafiche, ma anche la diversa interfaccia. Il vecchio elenco di azioni e oggetti nella parte bassa dello schermo è stato eliminato e sostituito con un puntatore contestuale (cliccando su un oggetto si apre un ventaglio di opzioni con le azioni più probabili) e un inventario a scomparsa. Il sistema di controllo, invece, è rimasto identico: un punta e clicca

> "Il sogno di qualsiasi appassionato di avventure punta e clicca"

assolutamente standard, in controtendenza con il più recente "joystick virtuale" di *Tales of Monkey Island*.

Sul fronte dell'audio, l'ottimo commento musicale propone le gloriose musiche originali, ri-eseguite in grande stile, che fanno da gradevole sfondo ai dialoghi dei personaggi, interamente doppiati in inglese. Proprio a proposito dell'audio, però, iniziano a venir fuori le prime magagne che, comunque, costituiscono solo qualche pelo in un uovo altrimenti perfetto. Un paio delle voci scelte non sembrano azzeccatissime, ma, soprattutto, la complessità delle nuove musiche ha penalizzato un po' l'egregio lavoro di iMuse. A far storcere il naso ai filologi di *Monkey Island* concorrono anche l'inspiegabile assenza dei "vecchi" titoli di apertura, nonché della versione semplificata, controbilanciata dall'inserimento di un sistema di aiuti che evidenzia, su richiesta, gli oggetti interattivi dello scenario.

Tanto di cappello, invece, per il gradito inserimento di disegni e altri extra, che comprendono anche un'ora di commento audio dei tre papà del gioco (Gilbert, Schafer e Grossman). Questi ultimi, a richiesta, intervengono nei momenti topici dell'avventura svelando retroscena inediti e altre curiosità.

Questa rimpatriata è la ciliegina sulla già malinconica e saporita torta che è la nuova versione di *Monkey Island 2*, realizzata a uso e consumo dei fan di vecchia data, ma perfetta per regalare un'esperienza unica a chi, per età o altro, se l'è persa tredici anni fa.

Elisa Leanza

IMUSE

Sigla per Interactive MUsic Streaming Engine, iMUSE è un motore di gioco sviluppato negli Anni '90 allo scopo di sincronizzare la musica presente come colonna sonora all'interno di un videogioco con ciò che avviene sullo schermo. Progettato proprio per *Monkey Island 2* e, in seguito, utilizzato anche nei successivi titoli Lucasarts, iMUSE permetteva di ottenere un commento musicale dinamico che si modificava leggermente in occasione di alcuni eventi particolari. L'esempio più evidente dell'utilizzo di iMUSE si ha nel primo capitolo del gioco, quando Guybrush entra nelle varie botteghe e ambienti della cittadine di Woodtick o nella sezione del cimitero. Nella *Special Edition* di *Monkey Island 2*, questo genere di transizione dinamica della musica è presente, ma è meno evidente e precisa della versione originale, che ha causato non pochi grattacapi agli sviluppatori per la sua complessità.

IN ALTERNATIVA...

Tales of Monkey Island Rise of the Pirate God, Feb 10, 9
Un ritorno in grande stile, per una serie che mancava da troppo tempo: pirati e voodoo come se piovesse.

The Secret of Monkey Island: Special Edition, Set 09, 9
Il primo episodio delle avventure di Guybrush, proposto in versione rinnovata, è imperdibile (se si chiude un occhio sulla pettinatura del protagonista).

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lucasarts.com/games/monkeyisland2**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 4 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Doppiaggio
+ Grafica splendida
+ Commenti extra

− Un solo livello di difficoltà
− Assenza di piccoli dettagli
− Alcune voci non azzeccate

L'esperienza della prima "Edizione Speciale" è servita, e LucasArts confeziona un lavoro ben fatto, ritagliandolo su misura per i fan di lunga data. Un titolo che non può mancare nella collezione di un videogiocatore degno di questo nome.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
9	9	9	9	9	9

IN INGLESE

Il gioco è disponibile solo nella lingua d'Oltremanica, con la possibilità di attivare i sottotitoli (sempre in inglese). Il doppiaggio in italiano, come è accaduto con i precedenti episodi, è quasi del tutto escluso, ma è possibile che prima o poi venga tradotto almeno il testo su schermo. Il gioco è acquistabile su Steam e comprende tutti e cinque gli episodi, la cui pubblicazione è prevista con cadenza mensile.

I due compari sono di nuovo insieme, ma quello è davvero Max? Oppure...

Mai visto un Sam così determinato, pronto a menare i pugni e a sfoderare la pistola!

Nella prima fase del gioco, si deve fare la spola fra tre testimoni chiave, guidando a folle velocità nella notte.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 303 THEY STOLE MAX'S BRAIN!

Un'avventura fuori di testa, come il cervello di Max.

VECCHI POTERI

Tornano i poteri paranormali di Max, che hanno esordito nel primo episodio di questa terza serie e che comprendono la possibilità di teletrasportarsi tramite un buffo telefono nei luoghi di cui si conosce il numero, la metamorfosi di Max in un oggetto di cui sia disponibile l'immagine e la visione del futuro.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max – The Tomb of Sammun-Max, Lug 10, 7½
Il secondo episodio di questa terza stagione è il più riuscito del terzetto pubblicato sinora.

Monkey Island 2 – Special Edition, Set 10, 9
La versione extralusso di un vero e proprio classico del punta e clicca, riproposto con una grafica completamente rinnovata.

CHE l'orecchiuto Max non avesse tutte le rotelle a posto lo sospettavamo da tempo, ma vederlo addirittura senza cervello e con la testa aperta come una scatoletta di tonno fa un po' impressione.

Il finale del secondo capito di *The Devil Playhouse* è una della cose più macabre mai viste nella variopinta storia del dinamico due investigativo: dopo aver rivissuto le avventure dei propri antenati in *The Tomb of Sammun-Max,* Sam si allontana solo qualche minuto dal suo fedele amico e lo ritrova riverso sul terreno, privo di cervello e di vita. Infuriato, raccatta il corpo esanime del coniglio, salta in macchina e si mette alla ricerca degli indizi necessari per ritrovare la folle materia grigia del compagno.

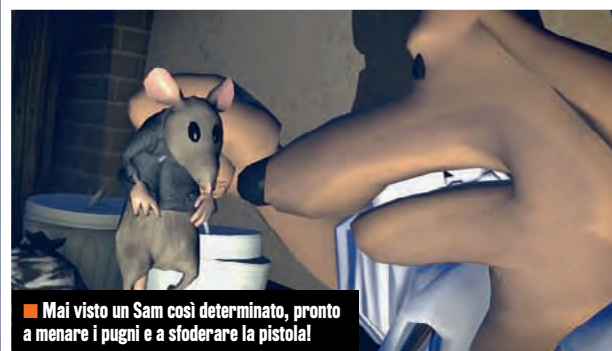
Il primo atto di questo terzo episodio si dipana fra crudi interrogatori e corse notturne in auto: Sam ha la barba incolta, le maniche della camicia arrotolate e agisce come il più inflessibile degli investigatori noir, minacciando i testimoni per costringerli a parlare. Dopo questo avvio sui generis, del tutto diverso dalla classica struttura punta e clicca, il gioco imbocca nuovamente la strada della normalità che, nell'universo di *Sam & Max*, significa che le cose diventano ancora più strambe: Sam ritrova il cervello dell'amico, ma, per impossessarsene, dovrà inventarsi l'ennesima soluzione assurda e fuori di testa. Senza specificare in che modo, per non rovinare la sorpresa a nessuno, torneranno in ballo i poteri psichici di Max appresi nel corso del primo episodio che, ancora una volta, si riveleranno indispensabili per portare a termine l'avventura.

Avventura che, rispetto alle precedenti, è appena più breve e lineare. Nessuna novità per quanto riguarda gli enigmi e i dialoghi,

> "Le cose diventano ancora più strambe"

che appaiono in splendida forma come sempre e ben si inseriscono in un'atmosfera più cupa del solito, ma assolutamente divertente. La trama s'infittisce e, arrivati al giro di boa, iniziamo a chiederci cosa ci riserveranno gli sviluppatori per i due episodi conclusivi. Ci auguriamo di gustare un'avventura sullo stile di *The Tomb of Sammun-Max* che, sinora, si è rivelata la più ispirata della terza serie.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

UN VERO DURO

Il primo atto dell'avventura ha come protagonista assoluto Sam, insolitamente fuori dai gangheri, furibondo e preoccupato per la sorte del suo amico. In questa fase assumono particolare importanza gli interrogatori, che andranno svolti ascoltando attentamente le testimonianze dei personaggi e intervenendo scegliendo l'azione più adatta alla situazione (pressare, minacciare e così via). Tenendo le orecchie bene aperte non si fatica più di tanto a trovare il bandolo della matassa, altrimenti c'è il rischio di dover fare avanti e indietro più volte fra le tre ambientazioni disponibili.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 460 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 2 GB RAM, Scheda 256MB**
- Multiplayer **No**

- Trama appassionante
- Avvio insolito
- Dialoghi divertenti

- Enigmi semplici
- Breve durata
- Poche novità

A parte l'inizio, questo terzo episodio di *The Devil Playhouse* non introduce particolari novità nel gioco, ma riesce comunque a rivelarsi divertente e coinvolgente come sempre, grazie alla trama e ai dialoghi appassionanti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	8	7	8

■ L'HRV è uno speciale visore che potremo attivare per rilevare i nemici in zona e depositi di munizioni/salute.

■ Nella modalità Co-op incontreremo dei nemici infettati da uno strano virus.

GENERE: FPS

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Blacklight oppure The Order? A voi la scelta!

IN ITALIANO

I testi dei menu di *Blacklight: Tango Down* sono tutti tradotti in italiano. Le voci sono rimaste in inglese, ma ciò non rappresenta un ostacolo alla comprensione, dato che in ogni caso ciò che conviene fare di più è sparare! È possibile acquistare il gioco su Steam (http://store.steampowered.com) a 14,99 euro.

TANTI MODI DI FARSI LA GUERRA

Blacklight e The Order possono sfidarsi in sette modi diversi. Il Deathmatch singolo o a squadre è affiancato dalle modalità Last Man Standing e Last Team Standing. Si tratta di quattro modalità di gioco molto simili fra loro, ma solo le prime due permettono di rientrare in battaglia dopo essere stati eliminati. Retrieval, Domination e Detonate sono tutte modalità a squadre. Nella prima bisognerà difendere il cilindro dati della propria squadra e cercare di recuperare quello del nemico. In Domination lo scopo è conquistare punti di controllo per ottenere il dominio di una determinata zona. Se sceglierete la modalità Detonate, infine, dovrete piazzare e far brillare una bomba nella base del nemico.

IN un futuro non troppo lontano, un nutrito gruppo di ex-combattenti ribelli noto come The Order (o l'Ordine) tiene sotto scacco il mondo, piombato in una nuova guerra a colpi di armi ultratecnologiche.

In *Blacklight: Tango Down* vi trovate ufficialmente arruolati in questo conflitto che si svolge prevalentemente in multiplayer, modalità in cui il gioco assume il suo maggior significato. L'FPS di Zombie Studios, mette a disposizione dodici mappe che permettono di affrontare gli avversari adottando stili che differiscono anche in base all'arsenale in dotazione. Nelle fasi preliminari, sarà possibile scegliere l'equipaggiamento da un elenco che consente anche di personalizzare le armi, applicando i miglioramenti che si sbloccheranno con l'ottenimento di punti esperienza e l'acquisizione di alcuni obiettivi. Questo aspetto da un lato permette di potenziare il proprio personaggio e di contraddistinguerlo anche in base ai successi ottenuti, dall'altro produce una disparità che si avverte sul campo, dato che ogni partita è aperta a tutti, a prescindere dal livello d'esperienza e, quindi, dalla quantità di miglioramenti di cui un giocatore può godere.
I soldati virtuali meno navigati possono usare la modalità cooperativa Black Ops per allenarsi e ottenere qualche punto esperienza, come in una sorta di campagna costituita da quattro scenari con diversi obiettivi, giocabile in solitario oppure con un massimo di quattro amici in LAN. Purtroppo, però, nessun addestramento riuscirà a mettere in guardia dalla triste pratica del "campering".

> "Nessun addestramento metterà in guardia dalla pratica del campering"

Le mappe di *Blacklight: Tango Down*, per quanto accettabili quanto a varietà e ampiezza, permettono ai più furbi di accamparsi nei siti di "rinascita" (respawn) ed eliminare gli avversari man mano che essi si rigenerano.

A ciò va aggiunto che anche se le modalità di gioco multiplayer sembrano garantire un divertimento prolungato e sufficiente a soddisfare le vostre velleità militari, non sarà facile scendere in battaglia, dato che non ci sono server dedicati e potrebbero passare diversi minuti prima di raggiungere il numero sufficiente di giocatori per iniziare una partita.

Quando ciò avviene, comunque, l'Unreal Engine 3 ci mostra una serie di livelli di buona fattura per essere un titolo da 700 MB, seppur con qualche bug grafico e texture appena sbiadite. L'azione è frenetica, forse anche troppo, dal momento che essere avvistati dal nemico equivale a morte certa.

In *Blacklight: Tango Down*, la strategia che sembra pagare meglio è quella della fortuna. Il giocatore interessato a muovere le fila del conflitto attraverso una strategia ben delineata, dovrà fare i conti con una giocabilità che potrebbe mostrare il fianco.

Simona Maiorano

GIOCHI COMPUTER

IL FRATELLO DI BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Zombie Studios ha già annunciato l'arrivo del seguito del suo sparatutto multiplayer. Pare che *Blacklight: Tango Down 2* sarà pronto già per la prossima estate. Mappe più ampie e una serie di migliorie non ben specificate sembrano essere gli obiettivi degli sviluppatori. Probabilmente, anche questo titolo sarà distribuito attraverso le piattaforme digitali.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty Modern Warfare 2, Nat 09, 9
L'FPS che sfoggia una delle migliori modalità multiplayer, sia per il numero di mappe, sia per la giocabilità.

Battlefield: Bad Company 2, Apr 10, 8½
Un altro esponente del genere militare con una componente multiplayer che, anche da sola, giustificherebbe l'acquisto.

info ■ Casa **Ignition Entertainment** ■ Sviluppatore **Zombie Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.playtangodown.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD, Internet**
- Sis Cons **CPU dual core 3 GHz, 2 GB RAM, Schede 3D ATI x1800/NVIDIA 6800**
- Multiplayer **LAN, Internet (2-16; fino a 4 in Co-op)**

- Buon numero di modalità di gioco multiplayer
- 12 mappe diverse fra loro
- Prezzo interessante

- Il campering non dovrebbe essere una strategia
- Poco originale
- Matchmaking scarso

Se volete provare a divertirvi, scaricate prima il demo di *Blacklight: Tango Down*. Alcuni difetti minano pesantemente l'esperienza di gioco e non ce la sentiamo di consigliarvelo a occhi chiusi, nonostante il prezzo sia esiguo e la realizzazione tecnica non così inferiore come sembra.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	6	6	5	7	5

Alcune sessioni di gioco saranno più frenetiche e necessiteranno di armi più veloci.

I livelli hanno una struttura elementare, sarà difficile perdersi.

IN TANTI MA NON TROPPO

Avrete a disposizione tre modalità multiplayer da giocare in LAN con un altro giocatore, oppure online fino a dodici giocatori. Oltre al Deathmatch a squadre e a quello tutti contro tutti, nella modalità VIP bisognerà scortare un giocatore al punto di fuga, oppure cercare di eliminarlo, a seconda della squadra in cui giocherete.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

SNIPER: GHOST WARRIOR

Un cecchino può decidere le sorti di un conflitto.

IN ITALIANO

In *Sniper: Ghost Warrior* i testi a video sono stati interamente tradotti in italiano. Le voci sono rimaste nella lingua originale, l'inglese.

STRINGERE un fucile di precisione dovrebbe essere una bella esperienza, ricca di tensione e adeguatamente soddisfacente per il giocatore che impersona il cecchino di *Sniper: Ghost Warrior*, l'FPS d'azione firmato City Interactive.

Magari gli appassionati del genere non pretendono una trama da Oscar, ma questo non è un buon motivo per sottoporgli missioni prive del benché minimo spessore narrativo e della specificità richiesta da questo tipo di giochi.

Sin dalle prime battute, abbiamo avuto l'impressione che *Sniper: Ghost Warrior*, nel tentativo di fornire un'esperienza immediata e coinvolgente a tutti i costi, mancasse proprio il centro del bersaglio: far divertire.

L'esperienza single player è un po' scarna e consiste in quindici missioni che peccano quanto a profondità e adeguata struttura. In sostanza, non dovrete far altro che strisciare tra la vegetazione della giungla colombiana e far fuoco evitando di rivelare la vostra posizione. Sebbene gli sviluppatori abbiano previsto anche alcuni scontri ravvicinati e frenetici, forse per diversificare l'esperienza di gioco o per renderla appetibile a un pubblico più vasto, l'approccio stealth è la caratteristica principale di *Sniper: Ghost Warrior*, così come di altri esponenti ben più riusciti. Tuttavia, complice un'Intelligenza Artificiale sbilanciata e altalenante, la voglia di divertirsi dovrà presto fare i conti con la frustrazione di trovarsi di fronte nemici talmente stupidi da rendere inutile qualsiasi strategia di accerchiamento o avvicinamento, oppure eccessivamente percettivi, tanto da accorgersi della vostra presenza anche a distanze enormi, nonostante siate sdraiati nell'erba alta e protetti da un enorme masso. La mira degli avversari, sotto questo punto di vista è infallibile, anche a un livello di difficoltà medio. La modalità multiplayer si è rivelata più divertente, pur se le limitazioni del level design si sommano a un numero striminzito di mappe. La grafica, al primo impatto, fa una buona impressione, con la vegetazione realistica (a eccezione dell'erba) che si muove al vento e gli effetti di luce piuttosto gradevoli, ma poi mostra segni di indecisione e trascuratezza: le compenetrazioni dei poligoni sono frequenti, così come gli oggetti collocati a mezz'aria. Anche i nemici sembrano sotto il giogo di qualche strana forza di gravità, dato che li abbiamo osservati fluttuare e pattinare indisturbati per la giungla colombiana. Un altro aspetto intollerabile è la comparsa a sorpresa degli avversari, avvenuta in più di un caso, anche a frotte e addirittura sotto i nostri occhi.

> "La voglia di divertirsi dovrà far presto i conti con la frustrazione"

Gli appassionati di questo genere di nicchia troveranno sicuramente qualche ora per un Deathmatch con *Sniper: Ghost Warrior*. Il single player potrebbe andar bene per fare un po' di allenamento.

Simona Maiorano

L'HUD SALVA-VITA

Alcuni indicatori potrebbero aiutarvi a salvare la pelle. Partendo dalla parte inferiore, a sinistra troverete la barra della salute e la quantità di iniezioni che potrete somministrarvi per rinvigorirla. Al centro, un'immagine indicherà la posizione che state assumendo (in piedi, inginocchiata, sdraiata) e la barra accanto vi dirà se siete sufficientemente discreti e silenziosi (barra bianca opaca), oppure se qualche nemico si sta accorgendo di voi (barra bianca che si riempie fino a diventare rossa). Accanto, potrete tenere sotto controllo il numero di munizioni e la quantità di granate in vostro possesso. Il cardiofrequenzimetro, posto in alto a destra, monitorerà la frequenza del battito cardiaco del vostro cecchino, che influirà sulla qualità e la precisione del tiro. In alto a sinistra, infine, la mappa ci segnalerà la posizione dei punti di controllo da raggiungere e la presenza di nemici (pallini rossi) e compagni (pallini verdi).

IN ALTERNATIVA...

Sniper Elite, Nov 05, 7½
Vecchiotto, ma curato e dall'ambientazione affascinante (Seconda Guerra Mondiale). Un "must" per gli appassionati.

Call of Duty Modern Warfare 2, Nat 09, 9
Se cercate un FPS più completo, recente e che valga ogni singolo centesimo speso, questo titolo è ciò che fa per voi, con cecchini inclusi.

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.sniperghostwarrior.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,2 GHz, 1,5 GB RAM , Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **12 giocatori su Internet, 2 in LAN**

- Diverse modalità di gioco in multiplayer
- Arsenale tutto sommato sufficiente
- Buona resa grafica degli ambienti

- I.A. scadente
- Troppi bug grafici che inficiano la giocabilità
- Missioni ripetitive e poco profonde

Errare è umano: se potete tollerarlo e apprezzate questo genere di FPS, *Sniper: Ghost Warrior* potrebbe fare al caso vostro, ma le pecche della giocabilità vi lasceranno con l'amaro in bocca. Nei cestoni dei giochi a prezzo ribassato si trova di meglio.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	6	5	7	6	5

Nessun dungeon è generato casualmente e i checkpoint presso cui assicurare i progressi di gioco sono ricorrenti.

I nemici, siano essi grandi o piccoli, sembrano usciti da un coin-op Anni '80. Ah, quante monetine...

LINGUAGGI ALIENI

Il gioco è disponibile in inglese e in tedesco. Che si conoscano o meno tali idiomi, sparare a tutto ciò che vi attacca è il requisito essenziale per comprendere il senso di *Greed Black Border*.

UN BIGNAMI DI FANTASCIENZA

Dal film "Alien" in poi, esistono astronavi fantasma di cui è meglio diffidare, perché è assai probabile che in contesti simili il personale superstite abbia ormai ben poco di umano. Non ci si può esimere, però, dall'esplorazione, perché c'è in ballo un'irrinunciabile sostanza, denominata Ikarium e, fin dai tempi di "Dune", sappiamo che, tra spezie e minerali, ci sono cose davvero troppo preziose per il destino dell'universo. Per non far torto a *Mass Effect* e al suo omni-gel, poi, gli accessori in eccesso di un inventario intasato possono essere convertiti in Ikarium stesso. E se dovessimo trovarci in pericolo, possiamo contare sui nostri scudi protettivi ricaricabili, ereditati dalla scuola di *Halo*. Con *Greed: Black Border*, ecco sintetizzato l'ultimo trentennio di cultura sci-fi.

GENERE: GDR/AZIONE

GREED: BLACK BORDER

Nello spazio nessuno può sentirti urlare. Qualcuno, però, potrà sentirti sbadigliare…

SPESSO, il difetto maggiore di un titolo è quello di nascere "vecchio" perché il genere cui appartiene, nel frattempo, è divenuto un semplice schema.

Il GdR cosiddetto hack'n'slash (quello votato all'azione in stile *Diablo*, per intenderci) è, verosimilmente, la categoria che più si espone a tale rischio, specie se tradotta nell'abusato stereotipo fantasy. Cambiare binario scenografico, magari passando attraverso panorami più futuristici, non sempre garantisce esiti migliori: ne sa qualcosa persino un certo Chris Taylor (nel cui curriculum svettano l'immortale *Total Annihilation*, *Dungeon Siege* e *Supreme Commander*) con il discutibile *Space Siege*. A quest'ultimo pare ispirarsi *Greed: Black Border*, proveniente dai Clockstone Studios, già noti per il lodevole *Avencast*.

Per avventurarsi in *Greed: Black Border*, occorre selezionare uno dei tre specialisti distinti per caratteristiche belliche. La scelta, puramente formale, non influirà granché sull'equipaggiamento (un po' limitato), e men che meno sui contenuti generali. Infatti, sebbene le abilità risultino piuttosto varie e ben articolate, *Greed: Black Border*

> "Si eleva poco al di sopra della mediocrità"

è un GdR che contempla un semplice, banale tema: la ripetitiva mattanza di nemici votata esclusivamente all'accumulo di punti esperienza per il potenziamento offensivo del nostro alter-ego. Ciò non sarebbe del tutto sgradito, se non avvenisse all'interno di una trama impalpabile, senza mordente e ai minimi termini narrativi (manco a dirlo, la tradizionale razza aliena da decimare). Inoltre, complici un sistema di puntamento ballerino e un'Intelligenza Artificiale poco competitiva, con l'esclusione degli enormi boss, non verranno incoraggiati diversivi tattici rispetto al combattimento frontale. Niente paura: per i più "creativi" è consentito l'intramontabile "mordi e fuggi".

A spezzare la meccanica monotonia del clic ripetuto all'inverosimile, giunge un parco di enigmi e trappole che ha il pregio di pungolare l'attenzione e tenere impegnati i neuroni. Nota di merito anche per il comparto visivo, che si presenta nitido, convincente ed evocativo: gli ambienti particolareggiati e il buon lavoro di luci e ombre inscenano atmosfere di qualità, sostenute da un motore grafico scorrevole. Stufi del western spaziale in single player? Nelle scorribande online e in LAN, purtroppo, il ritornello non cambia : anzi, si sparacchia poco e male.

Greed: Black Border si eleva poco al di sopra della mediocrità, eppure non vogliamo bollarlo: nell'afosa inerzia estiva, potrebbe comunque trovare un significato sui vostri hard disk. Discorso valido specialmente per i fan del genere, i quali troveranno pane – raffermo – per i propri denti.

Stefano Fragione

GIOCHI COMPUTER

AVVISO AGLI INTERNAUTI

***Greed: Black Border* è in vendita, tramite download digitale, sulle piattaforme Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com) per 19,90 euro, centesimo più, centesimo meno. L'applicazione della patch 1.2, già reperibile in Rete, dovrebbe porre rimedio ad alcuni intoppi nelle sessioni multiplayer.**

IN ALTERNATIVA...

Space Siege, Ott 08 6½
Il *Dungeon Siege* dello spazio, di cui *Greed* vuol essere seguace: una delle opere meno "supreme" di Chris Taylor.

Torchlight, Gen 10, 8
In ambito hack'n'slash, il più gustoso aperitivo prima della grande abbuffata con *Diablo 3*.

info ■ Casa **Headup Games** ■ Sviluppatore **Clockstone Software** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.headupgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 128 MB PS 2, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Cornice tecnica dignitosa
- Puzzle simpatici
- Ai fan dei GdR d'azione piacerà

- Il sovradosaggio può provocare sonnolenza
- Se è questo il Q.I. alieno, la Terra è salva
- Puntatore scomodo

Un'onesta realizzazione tecnica, condita qua e là di buone idee: troppo poco per redimere la noia inflitta da una giocabilità elementare. Consigliato agli irriducibili del genere; tutti gli altri restino a sognare *Diablo 3*.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	6	5	5	5	5

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Mafia II
BANNED.Neon
Le mani sulla città!

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Tutti ai posti di combattimento!"

StarCraft II
GMC.Pettinato
"Dobbiamo aspettare!"

Mafia II
GMC.Pape
"Buffo come? Che ci trovi di buffo?"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"Le lunghe notti delle aquile!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

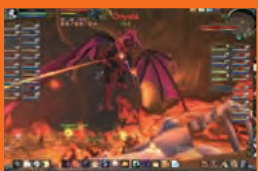
4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

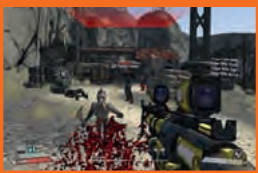
4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Ozzy_95**
Il più belli degli ultimi 5 anni
1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. Call of Duty: World at War
3. Splinter Cell: Conviction
4. The Witcher

■ **ATVC**
I personaggi che non dimenticherò
1. Il Principe di Persia
2. Max Payne
3. L'innominato di Gothic
4. Altair
5. Lara Croft

■ **grifo1988**
I più belli che sto giocando in questo periodo
1. Assassin's Creed II
2. King's Bounty: Armored Princess
3. LEGO Harry Potter: Anni 1-4
4. Borderlands
5. Split/Second

■ **michele227**
Quelli che dovrebbero essere studiati a scuola
1. Civilization
2. Medieval: Total War
3. CivCity Rome
4. Age of Empires
5. Europa Universalis

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

SAMSUNG MOBILE CHALLENGE 2010

Giunge alla sua quarta edizione il Samsung Mobile Challenge, la massima competizione internazione in tema di mobile gaming. Già nel 2007, il Samsung Mobile Challenge fu inserito in seno ai World Cyber Games, pur come evento dimostrativo che non dà, cioè, punti valevoli per il ranking mondiale. Nonostante la sua natura "non ufficiale", si tratta di un evento agonistico di livello, con un montepremi tutt'altro che simbolico: anche quest'anno, il vincitore della medaglia d'oro si porterà a casa un lucroso assegno da 10.000 dollari! Da ricordare che il campione in carica del Samsung Mobile Challenge è l'italiano Enrico "Hauntspy" Aurora, che quest'anno non si è presentato alle selezioni nazionali e non difenderà il titolo. Al suo posto ci sarà Marco "Cazzotto" Santagostini, uscito vincitore nella finale contro un veterano della specialità: il milanese Paolo "Beta" Crispino. Il gioco ufficiale, quest'anno, è il titolo di guida di Gameloft *Asphalt 5* (nel 2009, il gioco era il divertente puzzle-game *Wise Star 2*), mentre il telefono ufficiale di gara sarà il Samsung Galaxy S.

Sito di riferimento: http://mobile.wcg.com/

Finali Italiane WCG

IL CIELO È AZZURRO SOPRA LOS ANGELES!

Gli occhi sono puntati sul prossimo 30 settembre, quando i ragazzi della Nazionale di Videogiochi si presenteranno ai World Cyber Games!

Ci siamo! La lunga epopea delle selezioni italiane dei World Cyber Games è giunta, trionfalmente, al suo epilogo. Lo scorso 18 luglio, infatti, si sono svolte a Torino le finali nazionali dei WCG, da cui sono usciti i nomi degli otto componenti della Nazionale Italiana di Videogiochi. Scopriamo chi sono!

È stata, per molti versi, la finale delle "prime volte": per la prima volta nella storia dei WCG, per esempio, la finale nazionale si è svolta a Torino, abbandonando l'ormai tradizionale sede della Fiera di Roma e di "Romics" (la fiera del fumetto della Capitale), che ha sempre fatto, sinora, da contenitore per le finali nazionali WCG. Per la prima volta nella sua storia, poi, le finali si sono svolte a luglio, anziché a ottobre, come di consueto.

Tale scelta fa eco alla decisione, da parte di Samsung, di anticipare le "World Finals" a fine settembre, anziché ai primi di novembre, come si era sempre fatto negli ultimi dieci anni. Per la prima volta nella sua storia, la Nazionale Italiana di Videogiochi sarà composta da otto atleti (l'anno scorso erano sette, l'anno prima quattordici) e, sempre per la prima volta, sono otto le discipline per cui l'Italia si presenta ai World Cyber Games, un piccolo record (finora, il numero massimo di discipline cui la nostra rappresentativa aveva preso parte era stato sette). Purtroppo, quest'anno l'Italia non partecipa ad alcuna disciplina di squadra: tutte le specialità sono individuali e ogni atleta gareggia come unico rappresentante italiano di categoria. Vale la pena osservare, infine, che mai come quest'anno la nazionale è composta da atleti che per la prima volta partecipano ai WCG: pur presenti alle finali nazionali, molte vecchie "glorie del passato", come Paolo "Beta" Crispino o Andrea "MetalBerserker" Coralli, hanno capitolato a favore di avversari più giovani, con la sola eccezione di Carlo "Cloud" Giannaco, specialista di *StarCraft* che con questa edizione festeggia la quarta partecipazione consecutiva alle World Finals dei WCG e rappresenta, perciò, l'unico veterano.

Una Nazionale, insomma, quasi completamente rinnovata nel corpo (con sette nuovi campioni) e nello spirito che, speriamo, animerà i propositi di vittoria degli azzurri a Los Angeles. È da osservare, però, che quest'anno non parteciperà nessuno dei cyberatleti che, in passato, hanno

La spettacolare finale di *Guitar Hero 5* ha visto contrapporsi Andrea "MetalBerserker" Coralli e il compagno di team Lorenzo "Lollo" Binosi.

L'Italia s'è persa

Non è andata come avevamo auspicato sull'ultimo numero del Next Level Arena. La nazionale italiana di *CounterStrike: Source* non è riuscita a battere il Belgio nell'ultima gara della fase a gironi dell'Europeo per Nazioni. Ricordiamo che il team capitanato da Riccardo "Kimera" D'Urso e interamente composto da vecchie glorie del netgaming italiano (Christian "Stylahhh" Forte, Enrico "Nembo" Sterlini, Alessandro "Pwnage" Zuliani) era l'unica rappresentativa italiana a questo Europeo. Purtroppo, una sconfitta di misura (gli azzurri, in vantaggio nel primo round, si sono lasciati rimontare dai "Diavoli Rossi" e hanno terminato il match sul punteggio di 1 a 2) ha relegato l'Italia alla quarta posizione del girone, precludendo l'accesso alla successiva fase a eliminazione diretta. Se l'Italia conclude mestamente la propria partecipazione a questo Europeo, ce n'è un'altra che, invece, si ostina ad andare avanti: è quella dei partecipanti alle ESL Major Series. L'Italia di *Call of Duty 4*, per esempio, con un team, gli OX.Enermax (una formazione nata dalle ceneri dei Cubesports e degli Inferno, capitanata da Riccardo "Kimera" D'Urso e formata da star player del calibro di Christian "Stylahhh" Forte, di Enrico "Nembo" Sterlini e di Federico "Und" Malizia) che continua i suoi play-off e è si è appena guadagnata un biglietto per la semifinale del torneo, in cui affronterà i tedeschi del "MTW". Purtroppo, l'altra italiana, gli "Airborne", si è dovuta arrendere, negli ottavi di finale, agli inglesi del "Team Dignitas". Non si è conclusa come speravamo, invece, l'avventura europea di Andrea "Milanista" Imperio, che è stato sconfitto nella semifinale di *PES 2010* dallo spagnolo Ruben "Raven". A Milanista resta la soddisfazione di aver vinto la finale di consolazione e di aver terminato il torneo con un dignitoso terzo posto. Brutto finale, in conclusione, per il diciannovenne campione ferrarese di *TrackMania Nations Forever,* Edoardo "Legend" Mariotti su cui avevamo riposto grandi speranze: Legend, qualificatosi terzo nel proprio girone ha ottenuto l'accesso al "relegation round" che, però, ha concluso inaspettatamente in ultima posizione pregiudicandosi così il passaggio ai play-off e concludendo anzitempo la propria partecipazione a queste EMS. Speriamo in una miglior sorte l'anno prossimo.

Sito di riferimento: **www.esl.eu/enc e www.esl.eu/eu/ems/season6/**

portato all'Italia qualche risultato concreto. Speriamo, perciò, che non si faccia sentire l'assenza di Valerio "Duccio" Affuso, vincitore della medaglia d'argento a *Carom 3D* nel 2007, o di Lorenzo "Lo7" Castelli, altra medaglia d'argento, nel 2008, ma a *Guitar Hero*, o di Enrico "Hauntspy" Aurora, medaglia d'oro in carica del Samsung Mobile Challenge. Con la sola eccezione di Duccio, la cui assenza è giustificata dalla mancata partecipazione dell'Italia (per quest'anno) a *Carom 3D*, sorprende, in effetti, che nessuno di questi campioni si sia presentato alle finali nazionali. Il rischio che il livello tecnico del team azzurro possa non essere all'altezza della competizione negli Stati Uniti preoccupa non poco, soprattutto dopo le mediocri prestazioni offerte dall'Italia alle ultime edizioni dei WCG e che hanno fatto precipitare il nostro Paese nel ranking mondiale (l'Italia occupa, al momento, una modesta sedicesima posizione, dietro a nazioni come Taipei o Polonia) e nemmeno l'esperienza di Giannaco, che in tre "olimpiadi" non è mai riuscito a regalare alcun punto all'Italia, rassicura più di tanto.

Tra gli "aficionado" dei WCG, invece, è riuscita ad arrivare in finale una vecchia conoscenza dei progamer italiani: Mattia "Lonewolf" Guarracino, nazionale di *FIFA* ai WCG 2008. La sua sfida, con Corrado "Lupin" Marengo è stata una delle più spettacolari viste in queste finali torinesi. La vittoria è andata a quest'ultimo solo di misura, concludendosi con un risicato 2 a 1. Da segnalare, inoltre, l'incredibile prestazione a *Forza Motorsport* (per Xbox 360) offerta da un trio particolare: i fratelli "Valecce", che sono riusciti ad aggiudicarsi il primo, il secondo e il terzo posto del torneo. Ed eccovi, infine, l'elenco completo del "dream team" azzurro. A tutti i nostri nazionali, oltre a un invito a risollevare l'onore italico con prestazioni degne di menzione, vanno i migliori auguri da parte di tutti gli appassionati di videogiochi d'Italia. Forza Azzurri!

Paolo Cupola

- **Giuseppe "Beppo" Casella** per *TrackMania Nations Forever* (PC)
- **Lorenzo "lollo" Binosi** per *Guitar Hero 5* (Xbox360)
- **Giacomo "Warrior" Ambrosi** per *Warcraft 3: The Frozen Throne* (PC)
- **Rosario "Rikimaru" Monaco** per *Tekken 6* (Xbox360)
- **Carlo "Cloud" Giannacco** per *StarCraft: Brood War* (PC)
- **Marco "Cazzotto" Santagostini** per *Asphalt 5* (Cellulare)
- **Michele "Art3iu" Valecce** per *Forza MotorSport 3* (Xbox360)
- **Corrado "Lupin" Marengo** per *FIFA 2010* (PC)

Sito di riferimento: **www.wcg-italy.com**

La Grande Avventura 2010

A CACCIA DI SERIAL KILLER SULLA COSTIERA AMALFITANA

Tra videogame e realtà, ritorna la manifestazione ludica più stravagante dell'estate!

Giochi per il Mio Computer se ne occupa da due anni, ma la "Grande Avventura" è già alla sua quarta edizione. Nata ufficialmente nel 2007, questa bizzarra manifestazione che affonda le proprie radici nella cultura del videogioco ha saputo crescere e rinnovarsi, attirando fondi di enti pubblici e di sponsor, e rappresenta ormai un appuntamento fisso e imprescindibile dell'estate sorrentina. L'evento si snoda, infatti, in circa una ventina di location disseminate tra Penisola Sorrentina e Costiera Amalfitana, e attira ogni anno centinai di partecipanti, oltre alle migliaia di curiosi che si accalcano per assistere ai vari "livelli" dell'insolita gara. Per chi non ci ha seguito negli appuntamenti passati, ricordiamo che la "Grande Avventura" è una sorta di enorme caccia al tesoro, con elementi tipici di un GdR dal vivo (nelle varie tappe sono presenti attori che interpretano un ruolo nella complessa trama del gioco), che s'ispira dichiaratamente al mondo dei videogiochi, con particolare riguardo alle avventure punta e clicca. Quest'anno, gli organizzatori dell'associazione Marulandi (che, fin dal 2007, curano l'organizzazione dell'evento) hanno pensato bene di aumentare l'integrazione tra videogioco e realtà, inserendo un vero e proprio mini-videogame, integrante e indispensabile per proseguire nell'avventura, giocabile direttamente sul sito. Perciò, un po' come nel film del 1996 "The Game", con Michael Douglas e Sean Penn, i giocatori dovranno prima di tutto andare su un sito Internet, leggere l'introduzione ed esaminare i primi indizi, poi dovranno scaricarsi un piccolo eseguibile da **www.lagrandeavventura.net/dacs.asp**, risolverlo e proseguire le indagini collegandosi al sito Web del "Dipartimento Analisi Crimini Seriali" che, ormai quotidianamente, fornisce indizi ed enigmi a beneficio di giocatori e semplici fan. Terminata questa fase, l'avventura si sposterà, il prossimo 28 agosto, su un piano reale: il "Tassello del Male" (questo il titolo dell'edizione 2010, ispirata al mondo tenebroso e inquietante dei serial killer) durerà, esattamente come le edizioni precedenti, 48 ore senza sosta, per chi avrà la costanza di seguirla. Se siete curiosi, provate a iniziare le indagini, collegandovi al sito **www.lagrandeavventura.net**. Sul prossimo numero vi racconteremo com'è andata.

Una schermata del gioco, liberamente scaricabile all'indirizzo **www.lagrandeavventura.net/dacs.asp.** La "Grande Avventura" inizia qui.

Sito di riferimento: **www.lagrandeavventura.net**

Mod per Unreal Tournament III

RENEGADE X

Rinnegati in terza persona combattono insieme nella guerra tra Nod e GDI.

In qualsiasi momento, sarà possibile alternare la visuale in prima e terza persona.

- **Autore:** Totem Arts
- **Genere:** Sparatutto in prima/terza persona
- **Gioco richiesto:** *UT 3*
- **Dimensioni:** 528 MB
- **Internet:** www.renegade-x.com

COME alcuni ricorderanno, la saga di *Command & Conquer* (giunta al suo quarto capitolo, senza contare i molteplici spin-off) non è composta unicamente da giochi strategici.

Renegade X è un tentativo di remake per *Command & Conquer: Renegade*, sparatutto del 2002 firmato Westwood Studios che andava a collocarsi nel medesimo universo della ben più famosa serie di RTS. La scelta di dedicarsi proprio al rifacimento del suddetto titolo è, a detta degli sviluppatori, giustificata dall'enfasi inusuale che *Renegade* riponeva nel lavoro di squadra. A ciò, però, si accompagnava una serie di difetti (come sezione multiplayer scadente, grafica modesta e bug di vario tipo) cui i ragazzi di Totem Arts ritengono di poter porre rimedio con il passaggio all'Unreal Engine 3 di Epic.

Renegade X vede protagonista il conflitto tra la Fratellanza di Nod e la Global Defense Initiative. Ognuna delle due fazioni dovrà destreggiarsi tra la difesa della propria base e la distruzione di quella avversaria. Tali basi non saranno strutture uniche, bensì una molteplicità di edifici con funzioni differenziate: le caserme permetteranno il reclutamento della fanteria pesante, gli hangar quella dei veicoli, le centrali energetiche manterranno funzionante il sistema di difesa e garantiranno una certa quantità di entrate costanti, le raffinerie aumenteranno ulteriormente tali entrate, le torrette prenderanno di mira i nemici in avvicinamento e via di questo passo.

Ogni struttura potrà essere distrutta tanto dall'esterno (con bombardamenti e affini), quanto tramite infiltrazione e posizionamento di esplosivo C4. I giocatori potranno scegliere la composizione dei propri ranghi tra 14 diverse classi di fanteria per ciascuna fazione e 15 veicoli in totale. Tra le caratteristiche annunciate e non ancora implementate, ne spiccano alcune non previste dal *Renegade* originale, come nuove modalità di gioco (attualmente imprecisate), comunicazione vocale integrata e opzioni di personalizzazione lato server.

Sebbene la versione attualmente disponibile di *Renegade X* sia una Beta (e, in quanto tale, non completa al 100%), non è difficile rimanere impressionati da ciò che è stato realizzato finora. Pochi, occasionali difetti grafici passano quasi in secondo piano, se paragonati alla qualità dei modelli e alle ottime animazioni e texture. Inoltre, a dispetto della non trascurabile lista di contenuti ancora da implementare, trovare dei server popolati è abbastanza semplice. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.renegade-x.com**
2. Selezionate la voce **Downloads** e scegliete una delle fonti (mirror) disponibili
3. Lanciate il file autoinstallante (se preferite, cambiate il percorso). Provvederà a rintracciare la vostra installazione di *UT III* e a creare un collegamento adeguato
4. In caso di problemi, dal launcher del Mod potrete indicare manualmente la posizione dell'eseguibile di *Unreal Tournament III*.

VERDETTO

Lavori in corso, con margini di miglioramento ancora sensibili, per un prodotto che pare già vantare un'ottima qualità.

DLC per Dragon Age: Origins

LELIANA'S SONG

Ancora avventure nelle lande di Dragon Age: Origins.

- **Autore:** BioWare
- **Genere:** GdR
- **Gioco richiesto:** *Dragon Age: Origins*
- **Dimensioni:** 529 MB
- **Internet:** http://dragonage.bioware.com

BIOWARE ha recentemente pubblicato un nuovo contenuto scaricabile per il suo capolavoro *Dragon Age: Origins*, intitolato *Leliana's Song*.

Installandolo, otterremo la possibilità di scegliere dal menu principale una nuova mini-avventura, della durata di circa quattro o cinque ore, relativa al passato di Leliana, una dei compagni di viaggio del protagonista nella trama del gioco base. Personaggio enigmatico e ricco di sfumature, Leliana è una barda proveniente dalla regione di Orlais, terra che si ispira per molti aspetti alla Francia.

INSTALLAZIONE

1. Avviate *Dragon Age: Origins* e, una volta visualizzato il menu principale, cliccate su **Downloadable Content – Contenuti Scaricabili**
2. Se non avete punti BioWare a disposizione, acquistateli cliccando su Add Points – Aggiungi Punti. Il gioco verrà ridotto a icona e si aprirà il sito dove potrete completare la procedura (sarà necessaria una carta di credito o un account Paypal attivo)
3. Una volta acquistati i punti necessari (560, pari a poco meno di 5 euro), tornate al gioco, selezionate dall'elenco dei contenuti *Leliana's Song* e cliccate su **Buy – Compra**. A questo punto, basta confermare e aspettare: sarà il gioco stesso a gestire il download e l'installazione.

Nella campagna di *Origins* emerge più di una volta il legame di Leliana con una donna di nome Marjolaine, sua mentore, ma anche causa, per la giovane barda, di tante sofferenze: la nuova avventura si focalizza proprio sul loro rapporto, mettendo in scena un'impresa compiuta dalle due (e da altri loro sodali) a Ferelden, tra furti, combattimenti e oscuri voltafaccia.

La giocabilità mantiene caratteristiche molto simili a quella del gioco originale: gli scontri con i nemici occupano una parte di tutto rispetto, ma c'è anche tempo per molti interessanti dialoghi e in più non mancano nuovi oggetti (alcuni dei quali importabili sia in *Origins*, sia nell'espansione *Awakening*), nuovi libri e contenuti per il "codex", l'enciclopedia interna al gioco. Per poco meno di 5 euro, *Leliana's Song* è in grado di farci passare qualche ora di sano divertimento e, soprattutto, di farci approfondire un po' l'ottimo background del mondo creato da BioWare.

Nella nuova avventura, Leliana ha un look diverso da quello di *Origins*.

VERDETTO

Se *Dragon Age* non vi ha convinto, questa mini-espansione non risolverà la situazione; per i fan si tratta di un acquisto consigliato.

Gioco completo

THE SILVER LINING

L'interminabile quest di un gruppo di sviluppatori amatoriali.

- **Autore:** Phoenix Online Studios
- **Genere:** Avventura punta e clicca
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Dimensioni:** 356 MB
- **Internet:** www.tsl-game.com

LO sviluppo di *The Silver Lining* è una storia fatta di passione e diatribe legali, ma con un lieto fine.

Il gioco nacque come *King's Quest IX: Every Cloak has a Silver Lining*: un seguito non ufficiale della serie di *King's Quest*, da anni abbandonata da Vivendi, creato interamente da un gruppo di dedicati fan. Dopo mesi di lavoro sul progetto, i Phoenix Online Studios (questo il nome degli appassionati) vennero contattati dai legali di Vivendi, che chiedevano l'immediata cessazione dei lavori su *Kings Quest IX*. Gli sviluppatori amatoriali, costernati, inviarono a Vivendi un book con immagini e bozzetti, cercando di convincere i grandi capi della bontà del progetto e dell'onesta passione con cui ci stavano lavorando. Nemmeno un colosso come Vivendi seppe dire di no e diede il suo beneplacito allo sviluppo di *The Silver Lining*, a patto che il nome "King's Quest" venisse rimosso dal titolo. Poi, a un passo dal traguardo, la fusione tra Activision e Blizzard portò i diritti della serie nelle mani di Activision, che fece subito contattare Phoenix Online Studios dai suoi avvocati. Dopo un rifiuto iniziale, anche Activision acconsentì, permettendo al frutto della passione dei fan di *King's Quest* di venire distribuito gratuitamente al grande pubblico. Ecco, quindi, *The Silver Lining*, primo capitolo cui seguiranno, nei prossimi mesi, altre quattro parti, sempre gratuite. Com'è? Ci spiace, ma nonostante il rispetto che nutriamo per i Phoenix Online Studios, il gioco vero e proprio non regge. È un'avventura punta e clicca con una grafica mediocre, un'interfaccia scomoda e pochi enigmi da risolvere. Vi dirà qualcosa solo se siete dei fan estremi della storica serie di Roberta Williams, ma anche in quel caso vi annoierebbe con la pochezza dei suoi equilibri e con il suo livello di produzione, innegabilmente amatoriale. Ciononostante, *The Silver Lining* è a modo suo un grande successo, e la passione con cui è stato realizzato lo rende degno della vostra attenzione, anche solo per cinque minuti.

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **www.tsl-game.com/episode_i.php**, e cliccate su **Download now – Play the episode**. Se non siete iscritti al forum, iscrivetevi: è obbligatorio per scaricare il gioco
2. Avviate il file dell'installazione e seguite le istruzioni su schermo
3. Avviate il gioco facendo doppio clic sull'icona creata sul desktop.

È impossibile ignorare la scarsa qualità della grafica, purtroppo.

VERDETTO

Un glorioso e amorevole fallimento. Come avventura è scarsa, ma come tributo alla serie di *King's Quest* è un successo.

Strategia

XENONAUTS

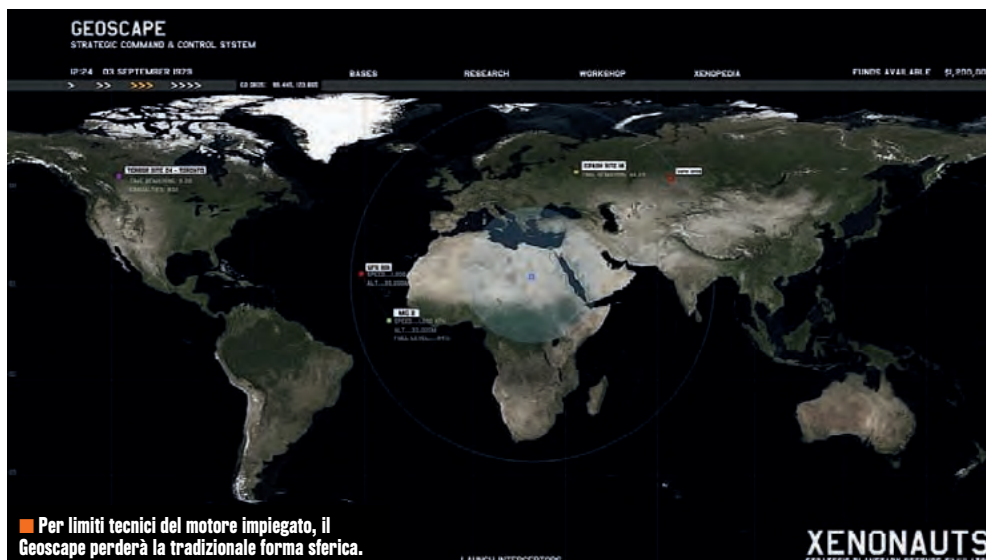
Mutilazioni di bestiame e dintorni.

- **Autore:** Goldhawk Interactive
- **Genere:** Tattico-gestionale a turni
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 65%
- **Internet:** www.xenonauts.com

QUANDO *UFO: Enemy Unknown* venne pubblicato da Microprose, nel 1993, bastarono poco tempo e il passaparola tra gli appassionati di strategia per ammantare quel titolo dell'alone leggendario che circonda i veri classici.

A dispetto dei consensi raccolti e della nascita del popolare marchio di *X-COM*, che ha visto un vasto numero di seguiti e spin-off di qualità altalenante, la formula del progenitore resta tuttora ineguagliata nella sua raffinata giocabilità, così come nelle atmosfere. Così, mentre gli studi di 2K Marin sono impegnati a fare del nuovo *XCOM* uno sparatutto ambientato nell'America degli Anni '50, il piccolo sviluppatore indipendente Goldhawk Interactive punta a ricatturare quella formula ineguagliata con la sua produzione d'esordio.

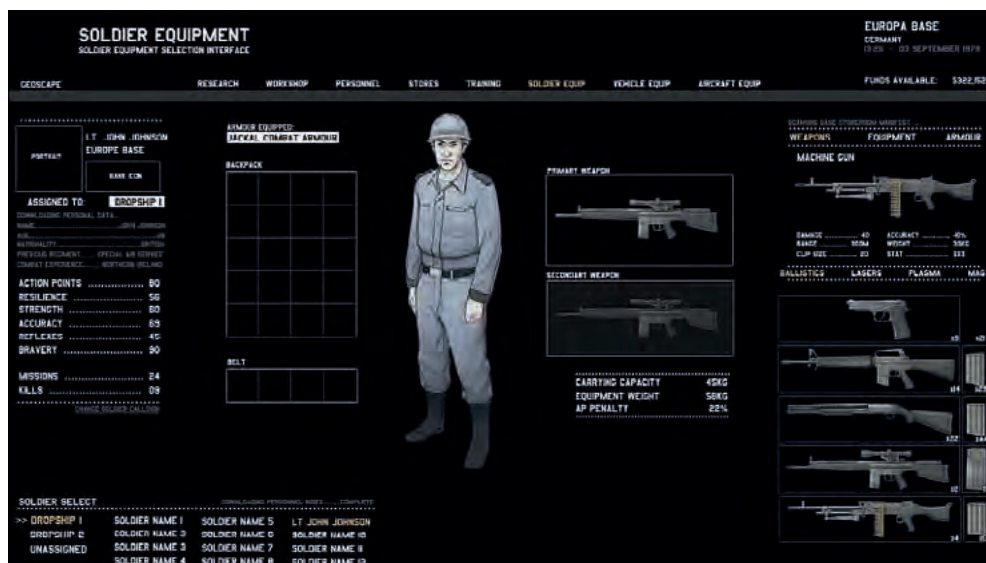
In *Xenonauts* faranno nuovamente capolino tutti gli elementi distintivi di *Enemy Unknown*, dalla pianificazione delle basi alla ricerca tecnologica, dall'intercettazione dei velivoli alle battaglie a turni, il tutto in una semplice, ma elegante grafica bitmap (2D). Lungi dal volersi limitare a una copia, il team vanta idee chiare su come ripulire dalle poche imperfezioni l'alchimia originale e dare un tocco di stile personale al tutto. Il giocatore comincerà la propria opera di vigilanza contro l'invasore nel 1979, in piena Guerra Fredda, disponendo, inizialmente, della sola tecnologia dell'epoca. La dotazione di partenza si limiterà, cioè, ad armi convenzionali come pistole, fucili d'assalto, lanciarazzi o lanciafiamme.

Scopo dichiarato è di far sì che ogni parte dell'equipaggiamento offra vantaggi e debolezze; per esempio, armature più pesanti pagheranno sotto il profilo della mobilità, per compensare la maggior capacità di assorbimento del danno. Ogni singola tipologia di arma avrà eccellenze e carenze bilanciate, con l'intento di premiare la varietà, piuttosto che l'uniformarsi verso soluzioni univocamente migliori.

Faranno il loro ritorno anche i poteri psionici, a disposizione però dei soli alieni per evitare un eccessivo abbattimento del livello di sfida.

Da segnalare, infine, la possibilità, troppo spesso trascurata da molti seguiti e cloni, di distruggere ogni parte dello scenario durante gli scontri a fuoco. Incrociamo le dita.

GIOCHI COMPUTER

Per limiti tecnici del motore impiegato, il Geoscape perderà la tradizionale forma sferica.

Questo sarà l'arsenale in dotazione a inizio partita.

Mondi virtuali

MONDI SENZA CANONE

Il canone mensile è destinato a scomparire?

IL modello "free to play", ovvero "giocare gratis", è ormai qualcosa di scontato e affermato anche nelle regioni occidentali del nostro pianeta.

Precedentemente associato a MMORPG non proprio eccellenti, o quantomeno con budget non paragonabili ai titoli di serie A, questo modello è stato abbracciato anche da Turbine. La software house americana ha voluto sperimentare su *Dungeons & Dragons Online* (*DDO*) quella che potrebbe diventare a breve la modalità di pagamento più diffusa nel genere. A differenza di molti giochi orientali dotati del classico Cash Shop, un negozio virtuale in cui comprare oggetti, Turbine ha dato la possibilità agli utenti della versione americana di continuare a pagare il canone mensile, usufruendo di tutte le agevolazioni del caso, o di giocare gratuitamente (senza alcun costo iniziale) scegliendo se fare qualche piccola spesa (detta "microtransaction") ogni tanto. Sorprendentemente, questo modello si è rivelato eccellente, donando nuova linfa al gioco, che ora gode di aggiornamenti frequenti e una comunità di partecipanti nutrita come non mai. A confermare il successo dell'operazione è arrivato, poco tempo fa, l'annuncio che a partire dalla fine di quest'anno anche *Il Signore degli Anelli Online* adotterà lo stesso sistema ibrido collaudato grazie a *DDO*.

Nonostante *Martial Empires* ricada nella categoria "cloni insipidi", mostra comunque una tendenza al miglioramento (grafico) dei MMORPG gratuiti.

Per sbloccare alcuni elementi, come classi o razze, è sufficiente pagare una piccola cifra nel negozio virtuale di *DDO*.

Se altre software house seguiranno l'esempio di Turbine, è indubbio che il livello delle produzioni orientali (e non) dovrà almeno in parte forzatamente aumentare; questa tendenza, comunque, è già visibile, non come reazione, ma semplicemente per effetto della naturale evoluzione di questi giochi. Il recente *Allods Online*, per esempio, vanta un comparto grafico di tutto rispetto e una qualità generale visibilmente sopra la media rispetto al passato. Impossibile non citare, inoltre, *Vindictus*, già giocabile in Corea e annunciato per il prossimo futuro in Nord America (speriamo in qualche notizia riguardante l'Europa), un MMORPG dal combattimento improntato all'azione, che promette faville grazie all'interazione con l'ambiente e all'ottimo motore Source (sviluppato da Valve). Un'altra software house che è stata capace di distinguersi è Perfect World, forte di un successo non indifferente ottenuto grazie all'omonimo MMORPG pubblicato diversi anni fa, e ora al lavoro su un buon numero di progetti, tra i quali spicca *Battle of the Immortals*, un soddisfacente titolo gratuito di cui abbiamo già parlato.

Insomma, con il battesimo occidentale del modello free to play, il futuro sembra più roseo e le case di sviluppo che hanno finora sfornato cloni insipidi sono destinate a migliorare, oppure a "soccombere". L'assenza di un canone mensile, insieme a un livello qualitativo elevato, potrebbe spingere gli utenti con maggiori disponibilità economiche a spendere anche più dei classici 12 euro di canone, come già dimostrato in numerosi casi (abbiamo visto dei giocatori sborsare diverse centinaia di euro per oggetti virtuali!). Il problema principale è bilanciare questo modello di pagamento in modo da non compromettere l'esperienza di gioco; non sono rari i casi in cui un Cash Shop mal concepito ha rovinato la reputazione di un titolo.

GIOCHI COMPUTER

QUANDO?

DDO e *Il Signore degli Anelli Online* sono entrambi giochi con qualche anno sulle spalle. Sicuramente, prima di vedere una migrazione "di massa" verso il modello ibrido gratuito con opzioni a pagamento ci vorrà del tempo (se mai avverrà), e anche in questo caso bisognerà distinguere fra titoli completamente gratuiti e quelli con il costo della scatola. *Guild Wars 2*, per esempio, non avrà nessun canone mensile (proprio come il primo capitolo), ma ovviamente bisognerà acquistare il gioco. Recentemente, anche Blizzard ha detto la sua sull'argomento, senza negare l'interesse verso forme di pagamento alternative.

Dofus

Tra i numerosi MMORPG gratuiti spicca *Dofus*, un curioso gioco dallo stile grafico colorato e originale, di cui avete già potuto leggere in diverse occasioni sulle pagine di Giochi per il Mio Computer. Il titolo di Ankama merita una menzione speciale per via della nutrita comunità di giocatori italiani (è tradotto nella nostra lingua), e dei numerosi aggiornamenti che implementano nuove funzionalità e zone da esplorare (molte delle quali, però, a pagamento). Se volete dargli una occhiata, puntate il browser all'indirizzo www.dofus.com/it

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

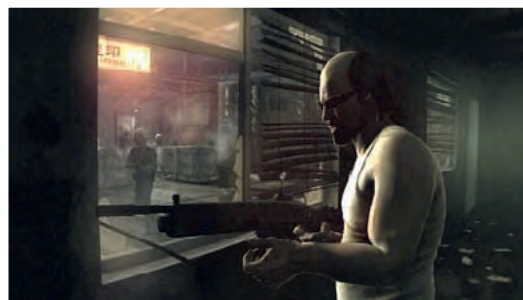
PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Sparatutto in terza persona

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Il ritorno di due eroi politicamente scorretti!

Con Kane e Lynch non si scherza. Noi, almeno, ce ne guarderemmo bene!

NON ci si può aspettare nulla di buono da uno spietato mercenario che decide di fare coppia fissa con uno psicopatico, ma è proprio da questo inquietante binomio che IO Interactive ha dato vita allo sparatutto in terza persona *Kane & Lynch: Dead Men*.

Dopo quasi tre anni, i due antieroi tornano a far danni in giro per Shanghai, luogo in cui Lynch si è stabilito dopo gli eventi del primo episodio. Per installare il demo di *Kane & Lynch 2 Dog Days* è necessario, in primo luogo, avere sul proprio hard disk il client di Steam. Qualora non fosse installato, basterà cercare nella cartella del DVD demo (**Dati/Demo/Kane**) l'eseguibile **SteamInstall.exe**, lanciarlo e seguire le istruzioni per creare un proprio account. Fatto questo, cliccate su **Setup.exe**, presente nella stessa cartella del DVD, e seguite le indicazioni a schermo. Una volta installato il demo, per poterlo eseguire selezionate *Kane & Lynch 2: Dog Days* Demo nella lista Games del vostro client Steam.

Il demo proposto, in lingua inglese, permette di avere un assaggio delle novità apportate dagli sviluppatori alla struttura di gioco, che viene rivoluzionato a partire dalle modalità di inquadratura. Riuscirà *Kane & Lynch 2* a bissare il successo del primo episodio nonostante le immancabili critiche? Alla recensione di GMC, l'ardua sentenza!

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
CTRL SIN – Accovacciati
E – Raccogli
C – Ottieni copertura
PULS. SIN. DEL MOUSE – Spara
PULS. DX DEL MOUSE – Mira
R – Ricarica

Casa: Eidos Interactive
Requisiti: CPU 3 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 512 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Per eliminare il demo, basterà fare clic destro su *Kane & Lynch 2: Dog Days* Demo nella lista Games del vostro client Steam e selezionare la voce Delete Local Content.

Gli altri demo

ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

Genere: FPS tattico
Casa: 5050 Games
Requisiti: CORE DUO 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda video 512 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione di prova per l'espansione stand alone di *ARMA II*, lo sparatutto in prima persona strategico di Bohemia Interactive. Il demo, con i suoi 2,5 GB di dimensione, contiene una missione per giocatore singolo della campagna principale dal titolo "Coltan Blues"; gli scenari per giocatore singolo "Benchmark" e "Little Bird"; tre tutorial (basi, guida e elicottero); le missioni multiplayer "Hike In The Hills" e "One Shot One Kill"; e, infine, un editor.

STORM OVER THE PACIFIC

Genere: Strategia
Casa: Wastelands Interactive
Requisiti: CPU 1,2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo giocabile per lo strategico di Matrix Games ambientato durante il secondo conflitto mondiale, che propone gli epici scontri fra le forze giapponesi e quelle statunitensi.
La versione di prova comprende quindici turni, senza salvataggi, della campagna del Pacifico, una delle quattro disponibili del gioco completo (Pacifico 1941, Australia 1942, Cina 1937 e 1941), una variante limitata dall'impossibilità di aumentare le dimensioni delle unità dello scenario di Okinawa (sui dieci disponibili in totale, che abbracciano un arco di tempo dal 1939 al 1948) e l'editor.

ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

STORM OVER THE PACIFIC

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

I giochi shareware proposti nell'apposita sezione dedicata ai "passatempo", questo mese sono solo due, rappresentativi di due generi particolarmente diffusi. Il primo è *Sally's Spa*, un gestionale che vi metterà nei panni della direttrice di un centro di bellezza impegnata a esaudire le richieste delle sua clientela; il secondo è un puzzle game a base di gemme colorate che, come da copione, prevede l'abbinamento di gemme uguali in file di tre.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Il protagonista dei Mod di questo mese è *Empire: Total War*, che si ripropone in una nuova vesta grazie a *The Rights of Man* e *American Civil War*. Il primo è ambientato durante il periodo illuminista, il secondo nel corso della guerra civile americana. In aggiunta, troverete anche il manuale in italiano per il gioco allegato a GMC (*Twin Sector*) e la traduzione amatoriale di *UFO: Aftershock*.

La sezione dedicata ai video, questo mese propone un filmato della nuova espansione di *Napoleon: Total War. Napoleon: Total War – The Peninsular Campaign* conterrà nuove mappe con 32 regioni divise in 4 fazioni (fra cui la Spagna) e tre nuovi agenti: "the Priest" per Spagna e Portogallo, "the Provocateur" per la Bretagna e la Francia e "the Guerrillero" solo per la Spagna.

Mod e Add On

MOD PER EMPIRE: TOTAL WAR
EMPIRE: TOTAL WAR THE RIGHTS OF MAN

Un interessante Mod per lo strategico di Creative Assembly, che si concentra sul periodo pre-illuminista e propone uno scenario di gioco che presta particolare attenzione ai moti insurrezionali, alla tecnologia dell'epoca e all'affermarsi dei diritti dell'uomo. Il Mod rispetta la coerenza storica e apporta una serie di novità, fra cui un nuovo sistema di reclutamento con 30 unità inedite, nonché modifiche al bilanciamento e alle dinamiche di battaglia. Fra i file aggiuntivi presenti nel pacchetto, figura anche una serie di Mod "minori", come per esempio *Blood and Smoke*, *Equipment*, *Musket and cannon sounds*, *Realistic Flags* e *French revolutionary textures*.

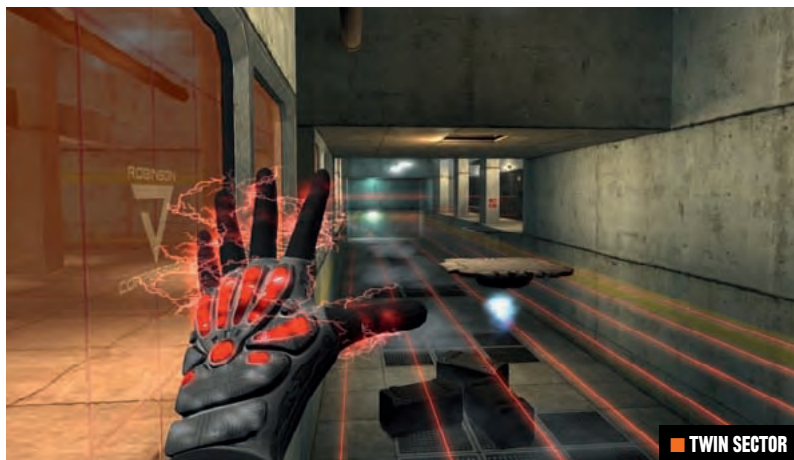
MOD PER EMPIRE: TOTAL WAR
EMPIRE: TOTAL WAR AMERICAN CIVIL WAR

Altro Mod, questa volta ambientato nel corso della guerra civile americana, che comprende due nuove fazioni (Unione e Confederati) con le corrispondenti unità. *American Civil War* apporta anche modifiche al sistema di combattimento, che diventa più cruento e richiede maggiore prudenza. Sono presenti due mappe: Bull Run/Manassas e Shiloh.

UFO: AFTERSHOCK TRADUZIONE ITALIANA

Per ribadire ancora una volta l'indiscussa utilità (e qualità) delle traduzioni amatoriali, Giochi per il Mio Computer propone la traduzione italiana dello strategico futuristico *UFO: Aftershock*, a opera del team di TiR-Evolution.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER TWIN SECTOR

Il manuale in formato PDF e in lingua inglese del gioco allegato a questo numero di GMC, *Twin Sector*, una particolare avventura basata sulla fisica che ricorda da vicino *Portal*.

TWIN SECTOR

EMPIRE: TOTAL WAR – AMERICAN CIVIL WAR

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.6
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

THE SETTLERS 7 – LA STRADA VERSO IL REGNO V1.07

Ennesimo file di aggiornamento per *The Settlers 7 – La strada verso il regno*, l'ultimo episodio del sempreverde strategico di Blue Byte Software. Questa nuova patch aggiunge una serie di migliorie al gioco, aumenta la stabilità e risolve piccoli e grandi problemi, compresi alcuni crash occasionali. La novità più importante, però, è la presenza della settima e dell'undicesima mappa ottimizzate per schermaglia e multiplayer. Nella mappa "Mordsweiler" quattro contendenti si fronteggiano per ottenere la supremazia nell'omonima valle; in "Nienroth", due avversari si daranno da fare alle rive opposte di un fiume.

PRO CYCLING MANAGER 2010 V1.0.1.8

Patch per il manageriale ciclistico di Focus Home Entertainment che si occupa di risolvere alcuni bug di lieve entità e uno, più importante, che causa il crash del gioco quando si preme il tasto ESC mentre si attende la connessione.

THE SETTLERS 7 – LA STRADA VERSO IL REGNO

PRO CYCLING MANAGER 2010

Shareware

SALLY'S SPA

Anche in vacanza, la graziosa Sally non riesce a stare lontana dal suo salone di bellezza, e decide di acquistare una villa in riva al mare per farne la sua SPA. Fra saune, trattamenti per il viso e massaggi, è fondamentale accontentare tutte le clienti tenendo bene d'occhio la linea di cuori che rappresenta la loro "pazienza". Proseguendo nel gioco, avrete occasione di comprare nuove apparecchiature, prodotti di bellezza e fornirvi di tè verde e riviste con cui intrattenere i clienti che aspettano il proprio turno. Potrete giocare con *Sally's Spa* per un massimo di ottanta minuti.

JEWEL MATCH 2

Come il più classico dei puzzle game, *Jewel Match 2* richiede di spostare gemme adiacenti in modo da creare gruppi di tre dello stesso tipo e liberare la schermata di gioco dalla celle dorate entro lo scadere del tempo limite. Una volta liberati gli spazi, questi verranno riempiti da nuove gemme che scorreranno dall'alto. Nel tabellone sono presenti anche amuleti e monete, e ottenendo un buon numero di risorse si avrà l'occasione di costruire gli elementi che compongono il castello. *Jewel Match 2* è disponibile sul DVD di GMC in una versione di prova che consente di giocare per un'ora.

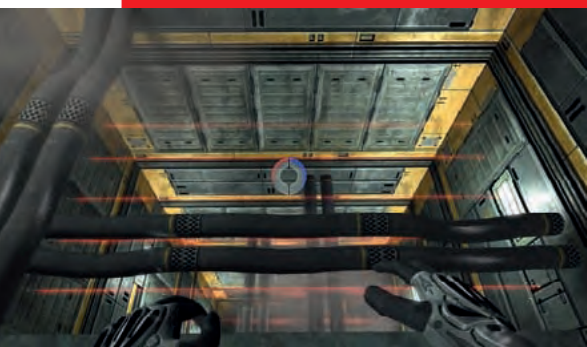
Video

Napoleon: Total War – The Peninsular Campaign

Guanti e fisica per salvare il genere umano!

guida al GIOCO COMPLETO

TWIN SECTOR

Come giocare

Per giocare a *Twin Sector* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Twin Sector***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >Twin Sector**.

Il manuale

Il manuale del gioco è disponibile nel DVD demo allegato a questo numero di GMC. Potete consultarlo accedendo alla cartella **Mod > Twin Sector**. Si tratta di un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (presente sempre sul DVD, nella sezione **Utility**).

La lingua

Twin Sector è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda menu e sottotitoli. Il manuale e il parlato, invece, sono in inglese.

QUESTO mese GMC allega un gioco mai arrivato nei negozi italiani.

Stiamo parlando di *Twin Sector*, originale titolo d'azione in prima persona, in passato disponibile solo in digital delivery su Steam. Insomma, un prodotto più che valido mai apparso sugli scaffali.

La storia di *Twin Sector* si svolge in un futuro apocalittico, nel quale ciò che rimane del genere umano è rinchiuso in celle criogeniche poste nel sottosuolo, in attesa che qualcosa renda di nuovo abitabile la superficie. Ashley Simms, la protagonista, verrà risvegliata per salvare gli altri uomini da un imminente pericolo. Usando a proprio vantaggio uno speciale paio di guanti, Ashley risolverà un gran numero di enigmi basati sul motore fisico del gioco.

Il futuro dell'umanità è letteralmente nelle vostre mani!

GIOCHI COMPUTER

Le barriere laser possono essere facilmente neutralizzate con qualche cassa e un po' di fantasia.

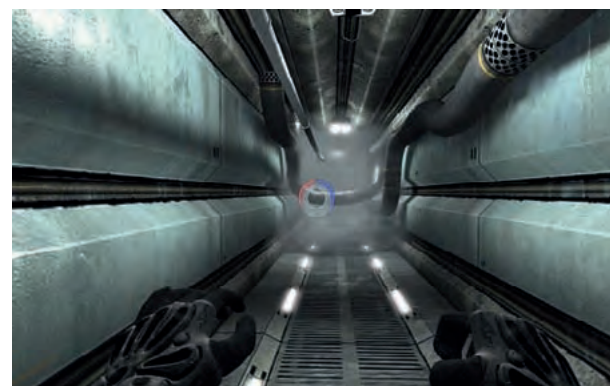
Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Twin Sector* è costituito da un processore a 2 GHz, 1 GB di RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0, una scheda audio compatibile DirectX 9,0c, 4 GB di spazio libero su disco fisso e un lettore DVD-ROM. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 2,4 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows XP SP3, Vista SP2 e Windows 7.

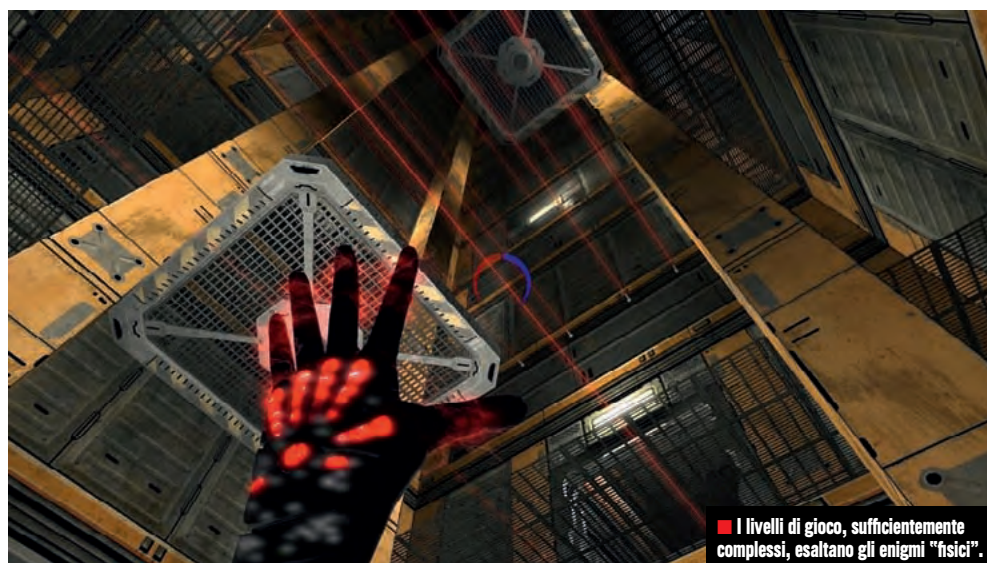
Installazione e disinstallazione di Twin Sector

Per installare *Twin Sector* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **TwinSector_Setup.exe.** Selezionate la lingua, quindi date il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Twin Sector* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

Il guanto destro serve anche per attutire le cadute.

I livelli di gioco, sufficientemente complessi, esaltano gli enigmi "fisici".

Ashley sarà rinchiusa nella cella criogenica, all'inizio dell'avventura.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Uno dei primi compiti di Ashley sarà la rimessa in funzione di questo enorme generatore.

I comandi

W, A, S, D	Movimento
Barra spaziatrice	Salta
Shift + W, A, S, D	Cammina
Ctrl	Accovacciati
Tasto sin del mouse premuto	Carica guanto sinistro
Tasto destro del mouse premuto	Carica guanto destro
Tasto destro + tasto sinistro premuti	Sovraccarica guanti
Clic tasto sinistro del mouse	Raccogli oggetto
Rotella del mouse	Ruota oggetto
Tasto centrale del mouse	Ruota oggetto di 90 gradi.
Tasto destro del mouse premuto	Lancia oggetto (quando sotto controllo)
Clic tasto sinistro del mouse	Lascia oggetto
F5	Salvataggio veloce
F9	Caricamento veloce

Consigli di gioco

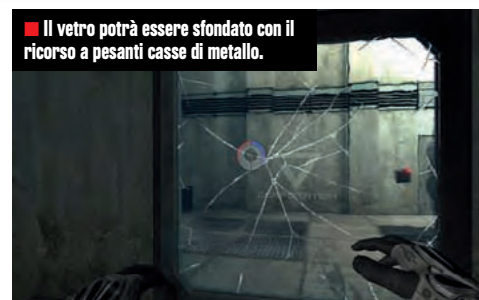
Twin Sector nell'aspetto è simile a un comune FPS, ma nel corso del gioco non avrete mai tra le mani classiche armi da fuoco o simili. Sarà quindi necessario fare la giusta pratica con i numerosi oggetti che, all'occorrenza, potrete usare come armi di fortuna sfruttandone le caratteristiche fisiche. Tutto ciò di cui avrete bisogno sarà sulle vostre mani. Stiamo parlando dei due speciali guanti che vi verranno subito forniti, uno blu e uno rosso. Con il rosso potrete attirare gli oggetti, tenerli a mezz'aria oppure sfruttare appigli, tubature e quant'altro per compiere balzi sovrumani. Con il blu, invece, potrete scagliare gli oggetti con violenza contro i nemici. Ricordate che i guanti, una volta usati, necessitano sempre di qualche secondo per ricaricarsi. Non sarà sempre facile puntare al meglio l'obiettivo, una volta in controllo dell'oggetto da scagliare (spesso, si tratterà di ingombranti bidoni che ostruiranno la visuale). Per questo motivo, consigliamo di "prevedere" la traiettoria dell'oggetto, calcolabile senza troppa difficoltà dopo qualche tentativo nelle interlocutorie fasi iniziali.

Spesso, per raggiungere pulsanti posti in luoghi inaccessibili, potrete usare bidoni "da lancio".

Interfaccia

L'interfaccia di *Twin Sector* è molto discreta e per nulla invasiva. La barra della salute è stata sostituita da una speciale colorazione rossastra dello schermo che indica un momento critico per la protagonista. Dopo qualche istante di "riposo", la salute di Ashley tornerà normale.

1 Indicatori dell'energia dei guanti

2 Oggetti raccolti

Il vetro potrà essere sfondato con il ricorso a pesanti casse di metallo.

OSCAR: Un tracciante di sicurezza. Sono pericolosi. Corri!

I nemici non mancheranno, a partire da questi pericolosi bot di sicurezza.

Sprea editori
BOOK

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC

IL FANTASTICO SPARATUTTO WESTERN

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

"Uno dei migliori FPS in circolazione"

"Atmosfera splendidamente riprodotta"

GMC agosto 2009 – Voto 8½

PROVATO IN PISTA!

F1 2010

Il circo della Formula 1 passa di nuovo sui nostri PC!

RECENSITO!

CIVILIZATION V

Si torna a lezione di strategia a turni da Sid Meier e Firaxis!

NELL'EDIZIONE BUDGET
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 17 SETTEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Incontrate uno dei maestri del cinema horror, in compagnia di Alberto Falchi.

George A. Romero farà un videogioco?

QUANDO lavori per una rivista di videogiochi, puoi visitare paesi stranieri o assistere a presentazioni in anteprima mondiale.

A volte, capitano anche occasioni inattese, come mi è successo qualche tempo fa, durante la Milanesiana (**http://tinyurl.com/3yjwhum**), un'importante manifestazione culturale del capoluogo lombardo. Quest'anno, grazie alla disponibilità degli organizzatori, ho avuto la fortuna di chiacchierare a tu per tu con George A. Romero, il celebre regista di "La notte dei morti viventi" (1968), "Creepshow" (1982) e svariate altre pellicole; l'uomo che ha reso i Non Morti uno dei cliché del genere horror. È stata una lunga conversazione informale, cominciata quasi per caso davanti a un caffè, quando abbiamo discusso del più e del meno, condividendo le nostre opinioni (o meglio, il nostro scetticismo) in merito ai film e la TV 3D con gli occhialini, e parlando un po' del cinema in generale.

Successivamente, è arrivato il momento dell'intervista ufficiale, che per l'occasione abbiamo spostato in un luogo più consono della saletta allestita per noi, ovvero in un bar nelle vicinanze. A questo punto, ho potuto accendere il mio registratore e dimenticare, per i successivi 40 minuti, che stavo lavorando.

Parlare con un regista di questo calibro è un piacere che non mi va di associare alla parola "lavoro". Ho iniziato accennando timidamente ai videogiochi e ho scoperto che, pur non essendo un giocatore, Romero conosce alcuni titoli, soprattutto quelli con contorno di zombi, come la serie di *Resident Evil* e *Left 4 Dead*. Addirittura, mi ha raccontato di essere stato contattato da alcuni sviluppatori per fare da consulente, o comunque per essere coinvolto in qualche maniera nella lavorazione, anche se non si è mai concluso nulla.

Le speranze di un gioco che porti la sua firma, però, non sono vane. Romero ha infatti aggiunto di essere stato recentemente avvicinato da uno sviluppatore e che, magari, questa volta tutto si potrebbe concretizzare. Non ha svelato nomi, né date, né tantomeno titoli, però ha messo in chiaro cosa gli piacerebbe vedere. Iniziando dalla velocità, che non dovrebbe essere frenetica: quando ha visionato *Left 4 Dead* e *Resident Evil*, per esempio, non riusciva a giocarli, tanto erano veloci, e ha affermato di preferire qualcosa di più lento, con un approccio strategico. Gli ho chiesto cosa ne pensasse della collaborazione fra i giocatori per arrivare alla fine, come nel caso di *Left 4 Dead 2*, e si è messo a ridere, sottolineando che preferirebbe vedere i giocatori scannarsi fra loro accecati dall'egoismo, dato che, a suo parere, in una situazione simile l'umanità tirerebbe fuori il peggio di sé, come evidenziano le sue pellicole.

L'intervista è proseguita parlando del cinema, dei suoi film e, naturalmente, degli zombi che ha creato. Il discorso è scivolato facilmente sui budget necessari per realizzare una pellicola e sulla distribuzione amatoriale semplificata da Youtube e portali simili; mezzi potenti secondo Romero, ma sfruttati male. In particolare, ci ha detto che, al giorno d'oggi, girare un film di qualità decente è alla portata di tutti, e che il problema è riuscire a distribuire commercialmente il prodotto. Una telecamera relativamente economica e qualche amico che si presti a fare l'attore sono sufficienti, a detta del regista, a patto di avere buone idee e la giusta sensibilità per proporle. Qualità, queste, che scarseggiano: ci ha raccontato di aver visto parecchi filmati su Youtube, ma di non essere mai stato impressionato da alcuno di essi. Romero non è nemmeno convinto dell'importanza di Youtube come modo di fare informazione, e non ha avuto problemi ad ammettere di non credere nel cosiddetto "citizen journalism", il giornalismo fatto da persone comuni, come i blogger: "Quando guarda un TG o legge un quotidiano, una persona con un minimo di cervello capisce qual è l'agenda di questi personaggi e può interpretare di conseguenza quanto raccontato, cosa che non si può dire di uno sconosciuto su Internet, del quale non si sa praticamente nulla".

George A. Romero è il regista che ha reso famoso il genere degli horror a base di zombi.

DALLA TERRA DEI MORTI VIVENTI

Alberto "Pape" Falchi si diletta fin da quando era bambino con tutto ciò che può essere definito videogioco. Da quando ha raggiunto la maggiore età, ha trasformato questa passione in lavoro, collaborando con le più prestigiose testate italiane del settore, come Giochi per il Mio Computer e Xbox Magazine Ufficiale. La sua passione sono le simulazioni di guida, dall'insuperato *GP Legends* (1998) a *iRacing*.

LA VOCE DEL REGISTA

Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate il codice che vedete qui sotto con la fotocamera, per ascoltare la prima parte dell'intervista con George A. Romero, sottotitolata in italiano (istruzioni a pagina 12). Se invece volete il file audio dell'intera intervista (solo in inglese), andate a questo indirizzo: **www.gamesvillage.it/pages/audio/intervista_romero.wav**

GIOCHI COMPUTER